

La Guía Completa del Conoci- miento Carnal

Para Juegos de fantasía



Créditos de la edición en Castellano:

Traducción: Fidel Martínez Lorite

Revisión: Fidel Martínez Lorite, José Manuel Báez, Miguel Angel Rodríguez,
Benjamín Romero

Diseño Gráfico: PsychoKiller Corporation

Formato Word: Fidel Martínez Lorite

Ilustración de portada: Jason Piel/Laine Gifford

Ilustraciones interiores: Larry Elmore

1º Edición, diciembre de 1998

Copyright(C)1996

All trademarks of products, company names, logos, phrases, service names, ad/ora solanas are trademarks of he respectiva companies, artists, ad/ora individuals, where applicable.

He following guide is he property of its authors, who hereby states that they retain he copyright except for where noted. You may distribute it at will, provided that nothing in he guide, this notice, ora any of he credits are altered in any way; ad that you do not make a profit from it.

This document is not for sale ad is made available for private game use only.

***** DISCLAIMER *****

All contents of this guide are presented for game purposes only. Advice oriented information is not to be taken as legal consultation ora legal service, but as suggestions ad examples of real-world ora hypothetical models. Always consult a lawyer for legal ad lawful guidance. He opinions ad views contained in this guide reflect those of he individual authors. He opinions, content, ad organization of this document are in no way connected with he faculty ad staff of any educational institute where this guide was found.

Tabla de Contenido

Tabla de Contenido.....	3
Prólogo	5
Guía Mecánica del Juego	6
Las Reglas de lo Salvaje	7
Fertilidad entre especies.....	7
Concepción.....	9
Protección contra el embarazo	9
Edad.....	9
¿Embarazo en un Juego de Rol?	9
Duración del embarazo	9
Gemelos o más	9
Estados del embarazo.....	10
Efectos	10
Dolor de Espalda	10
Cambios de Humor (La Regla de la perra).....	11
Malestar Matutino	11
Nausea.....	11
Carisma, atractivo y embarazo.....	11
Efectos peligrosos para el feto	11
Lanzamiento de conjuros	11
Psiónica.....	11
Viaje Extraplanar	11
Drenaje de Energía	12
Envejecimiento Mágico	12
Efectos del feto	12
El momento del Parto	12
Abortos.....	12
Nacimiento	13
Recuperarse del Parto	13
Síndrome del Alcohol fetal.....	13
Madres Cambiaformas y sus Hijos	14
Conjuros para la Madre.....	14
Detectar embarazo (Adivinación)	14
Prevenir Nausea (Abjuración)	14
Convocar Marido (Conjuración/Llamada).....	14
Asistir parto (Necromancia).....	14
Embarazo acelerado de Imar (Necromancia)	15
¡¡El Bebé ya está aquí!!.....	15
Características del Bebé	15
Sexo del Bebé	15
Aptitudes.....	15
Altura.....	15
Peso.....	16
Personalidad	16
Tendencia sexual	16
El síndrome de “La niña pequeña de papa”	16
El primero nacimiento.....	16
La regla de la perra	17
El golpe crítico sólo para Hombres	17
La Maniobra Bobbit	17
Seducción; más que tiradas de reacción.....	18
Seducción para el profesional.....	18
Pericias en no Armas.....	19
Sexualis Morbus (Enfermedades sexuales)	20
Probabilidad de contraer una enfermedad.....	20
Determinación aleatoria de quien está enfermo.....	20
Naturales	20
Mágicas	21
¿Locura sexual?	23
Sexo y sexualidad en los Reinos.....	25
Conjuros.....	26
Cantrips	27
Anticoncepción (Abjuración).....	27
Arousal (Encantamiento)	27
Atracción sexual (Todas Escuelas).....	27
Conocer tendencia sexual (Adivinación)	27
Desabrochar (Alteración)	27
Esterilidad (Abjuración)	27
Excitación (Encantamiento/Hechizo).....	28
Hablar con la almohada (Alteración).....	28
Lubricación de Mordenkainen (Conjuración)	28
Montura (Conjuración/Invocación)	28
Palmada (Todas Escuelas).....	28
Pellizco/presión (Todas Escuelas).....	28
Retrasar Orgasmo (Todas Escuelas)	28
Sueño Húmedo (Invocación/ Ilusión).....	28

Nivel 1.....	29
Beso de Dolor (Conjuro/Invocación)	29
Beso de Encanto (Encantamiento/Hechizo).....	29
Beso de ensueño (Encantamiento/Hechizo)	29
Beso Irresistible de Don Juan (Encantamiento/Hechizo)	29
Cambiar Preferencia Sexual (Encantamiento/Hechizo)	29
Encantar Hombre I (Encantamiento/Hechizo)	29
Éxtasis (Encantamiento/Hechizo)	30
Fascinación (Encantamiento/Hechizo)	30
Fuerza Feromonal de Fyltar (Ilusión)	30
Impotencia (Encantamiento/Hechizo)	30
Invertir Orientación Sexual (Alteración)	30
Llamarada (Encantamiento)	31
Masturbación (Encantamiento)	31
Orientación divina Sexual (Adivinación)	31
Palabra poderosa, Celos (Conjuración/Invocación)	31
Pene de poder de Annihilator (Evocación)	31
Pensamientos Freudianos (Invocación/Ilusión).....	31
PMS (Conjuración)	32
Soplar Beso (Encantamiento/Hechizo)	32
Revulsión (Encantamiento).....	32
Seducción I (Encantamiento/hechizo).....	32
Seducción de Davenet (Encantamiento/Hechizo)	32
Seducir muertos vivos (Necromancia)	33
Skank (Encantamiento/Hechizo)	33
Nivel 2.....	33
Beso de Buenos Días de Layla (Encantamiento/Hechizo) ..	33
Beso de Debilidad (Conjuración/Invocación)	33
Baile de Encanto (Encantamiento/Hechizo).....	33
Beso Vampírico (Necromancia)	33
Castidad (Abjuración)	33
Celos (Alteración)	34
Homofobia (Abjuración)	34
Ilusión pornográfica (Ilusión/fantasma)	34
La Mano Errante de Neville (Encantamiento)	34
Mirón (Alteración)	34
Orgasmo constante (Evocación)	34
Protección de Intoxicación (Abjuración)	34
Robar Sueño (Alteración/Necromancia).....	35
Sexapil/Reforzar Presencia (Alteración).....	35
Transferir Encanto (Encantamiento/Alteración)	35
Nivel 3.....	35
Beso de Esclavitud (Encantamiento/Hechizo)	35
Beso de Intoxicación (Encantamiento/Hechizo)	35
Beso Enfermo de Stanza (Necromancia)	35
Burdel Diminuto de Leomundo (Alteración)	35
Eslavo Sexual (Encantamiento/Hechizo)	36
Obsesión (Encantamiento)	36
Proeza (Alteración).....	36
Ropas Nuevas del Emperador de Sacremon (Ilusión)	36
Nivel 4.....	36
Beso de Layla de la Mañana Después (Alteración)	36
Beso Encantado de la Enfermedad de Stanza (Necromancia)	37
Beso Sexual de Locura de Layla (Encantamiento/Necromancia).....	37
Certo Beso de Enfermedad de Stanza (Necromancia).....	37
Convertirse en Amante Fantasma (Ilusión/Fantasma)	37
Mal de amor (Encantamiento/Hechizo)	37
Negación de Angel (Encantamiento/Abjuración)	37
Palabra Poderosa, Desnudar (Encantamiento/Hechizo)	37
Palmadita de Perra de Bigby (Evocación)	38
Personificación Seductora de Layla (Alteración)	38
Nivel 5.....	38
Certo Beso Encantado de Enfermedad de Stanza (Necromancia).....	38
Embellecimiento de Layla (Alteración)	38
Fetche embarazoso (Encantamiento)	38
Invertir Orientación de Género (Alteración)	39
Nivel 6.....	39
Cambiar Sexo (Alteración, Evocación)	39
Consolador prismático (Conjuro)	39
Invocar Succubus/Incubuss (Conjuración/Invocación/Necromancia).....	40
Nivel 7.....	40
Cambiaformas Seductor de Layla (Alteración/Adivinación) ..	40
Impregnar (Necromancia)	40
Nivel 8.....	40
Beso de la Nereida (Conjuración/Invocación)	40
Palabra poderosa, castrar (Conjuración/Invocación)	40
Nivel 9.....	41
Beso de Desesperación Inmortal de Stanza (Alteración/Necromancia).....	41

Beso de Muerte (Conjuración/Invocación)	41
Invocar Cissaldan (Conjuro/ Invocación).....	41
Rompecorazones (Conjuración/Invocación)	41
¿Pueden los clérigos usar estos conjuros?.....	41
Descubrir enfermedad venérea (Adivinación)	41
Experiencia Sexual Divina (Adivinación).....	42
Impedimento de Baltasar (Necromancia, Renuncia)	42
Lactancia (Evocación).....	42
Reparar Virginidad (Curación)	42
Protección contra Enfermedad (Abjuración).....	42
Fertilidad (Alteración, Necromancia).....	42
Frenesí Orgiástico de Yemelat (Encantamiento)	43
Canciones de los bardos	43
Poderes psiónicos	44
Devociones Telepáticas	44
Infligir Placer.....	44
Devociones Clarisistentes	44
Conocer Preferencia Sexual.....	44
Devociones Psicometabólicas	44
Anticoncepción	44
Expansión de Willy	44
Exportar Enfermedad	44
Mente Sobre Resistencia Sexual	45
Reforzar Fertilidad	45
Secreción de feromonas sexuales	45
Devociones Metapsiónicas	45
Beso Conductivo	45
Objetos mágicos que tu madre no aprobaría	46
Las flechas caóticas de Cupido	49
Protección de la mujer (contra los indeseables) 51	
Kits de personajes.....	52
Houri: Kit de Hechicero	52
Seductor: Kit de Hechicero	52
Seductora: Kit de bribón	53
Psiducer: Kit de psiónico	53
Gigolo: Kit de Bardo	54
Conociendo A Una Prostituta	55
Prostitutas Generales.....	55
Sintiendo A La Prostituta	55
Llenando La Casa De Mala Reputación.....	57

La Taberna Azul (Entretenimiento Y Placer)	57
Personajes y Encuentros.....	59
Ancalagon Darkblade.....	59
Gürthwen.....	59
Cindy CabalgaViento	60
Cindy CabalgaViento (Versión 2)	61
Kuber Hasbin.....	62
Encuentros Generales.....	62
Un nivel del Abismo	62
Silviana	62
Revistas porno para Humanoides.....	63
Citas sexistas.....	64
Ideas de aventuras	64
El barco del amor.....	64
Hombre perro necesita una cita	64
Gemelas	64
Colección de paternidad	64
Vampiros y seducción	64
Supuesto: ¿Qué pasaría si un Pnj viola a un personaje?	65
Supuesto: ¿Ha jugado alguien con un personaje homosexual?.....	66
Recursos para un personaje homosexual.....	67
El hombre Gay y la mujer celosa.....	67
Diciendo NO	67
La tierra de las Hadas, Literalmente	67
Violación inversa.....	67
Homosexualidad malvada	67
Unas cuantas Historias	68
Conociendo el verdadero amor	68
Las prostitutas son sucias	68
La penitencia de un clérigo.....	69
El Boo-Boo de un Bárbaro	69
Cassandra hace una amiga.....	69
Agradecimientos especiales	70
Retoques sobre la edición original	71
Índice de Tablas.....	72

Prólogo

La mayoría hemos tenido un personaje que ha entrado contacto con una persona del sexo opuesto, pero el encuentro no era nada más que la declaración breve: "me voy a la cama con la chica.", O "la invito a mi cuarto y hago sexo con ella". Esto omite mucho el papel excitante que se puede interpretar y evita muchas notas cómicas y anécdotas. ¿Qué ocurre si una de las dos personas no puede hacerlo? ¿Qué probabilidades hay de conseguir una enfermedad? ¿Se queda embarazada? ¿Hechizos? ¿Objetos mágicos? ¿Categorías? ¿Dónde puedo encontrar semejante información?

En una lista de correo sobre juegos de rol (un foro de debate de correo electrónico para juegos de rol en Internet), una persona propuso reglas para el acto sexual de los personajes. Teniendo unas reglas del sexo simplemente no me parecía útil, salvo su apelación cómica, para lo que yo hice unas reglas sobre enfermedades y locuras para hacerlo más interesante. Pensé que podía haber hecho una guía bastante buena, así que pedí ayuda a la gente de la lista para examinarlo. Bien, esto causó un movimiento bastante grande, y comprendía que la guía no estaba completa, así que empezaron a admitir sugerencias para más secciones. En cuestión de unos meses, los comentarios, sugerencias, críticas y demás surgieron como los rayos. Incluso cree una pequeña lista para poder responder a todas las personas. Pero por lejano que pareciera, la guía resultó ser algo más atractivo de lo que creía, y el tema del embarazo fue lo más alabado, ya que en muchos sistemas no se trata este tema.

Ví como otras guías eran creadas satisfactoriamente por otros miembros de la lista, pregunté si podía imitar su estilo y organización y otros elementos como el título, copyright, etc. Ahora nosotros esperamos que este estilo sea usado por muchas guías en el futuro.

Esta guía agregará una nueva dimensión cómica a cualquier campaña. La palabra es cómica. Aunque algunas cosas pueden considerarse perversas, pero no debe considerarse más allá de lo que es. El objetivo no es ofender o hastiarlo, sólo reforzar el juego. Esta guía es tan amplia que debe haber de todo para todos. Si entonces, crees que esta guía no es para ti, simplemente borrarla o tirarla, en cualquier caso esta guía es de distribución gratuita, y estoy seguro de que las compañías por tu país están publicando cosas nuevas...

La mayor parte de la información que aquí se detalla ha sido probada de una forma favorable. De cualquier forma, quizás tengas que hacer algún ajuste en las reglas para encajar las ideas en tu campaña.

Este material es el fruto resultado de un gran puñado de grandes personas en Internet. Aunque mucho material es de mi creación, no todo ha sido creado por mí. La mayoría del material se sometió a juicio de otras tantas personas. También, muchas personas inspiraron secciones y nuevas revisiones a esta guía. Es más, muchos de ellos hicieron una gran cantidad de sugerencias, comentarios y críticas. El reconocimiento a estas personas está en la sección de agradecimientos de esta guía.

Prefiero que esta guía no sea distribuida masivamente. Mucha gente criticó, se mofó y desdeñó a mis compañeros y a mí mientras esta guía tomaba forma. Sólo las personas creativas y apreciativas son las que se merecen esta guía. Por consiguiente, sé sabio a la hora de distribuirlo y no se la des a cada Tom, Ricardito y Conan.

Para aquellos que reciben esta guía, me pregunto si el material estará inalterado. Por supuesto, no puedo detener a la gente para que haga lo que ellos quieran. Espero que tú que estas leyendo estas líneas respetes todo el gran trabajo de la gente que hizo esta guía, estoy seguro que todos seguiremos haciendo grandes y buenos materiales para los juegos de rol.

El Creador de la Guía.

P.S.

Muchas han sido las críticas que han caído sobre esta guía debido a su contenido. Algunos sienten que obligan a sus personajes a realizar más tiradas de dados en lugar de jugar su papel. Otros creen que es algo malo el añadir más tablas a un juego de rol.

Personalmente pienso que estas reglas no estorban al papel interpretativo del personaje. A muchos jugadores no les gusta que les pasen cosas malas a sus personajes, y prevendrán que esto pase. Teniendo las reglas de este libro, el DM se asegura que su personaje sufre, pero de una forma interpretativa, y al mismo tiempo no tan acordada. Las tablas dan algo a los personajes con lo que trabajar, no sólo limitarse a parrafasear lo que está pasando. El personaje todavía debe desempeñar su papel. Los juegos de rol tienen muchas reglas, se discuten de muchas maneras y formas, se discute el combate, el lanzamiento de conjuros y otras cosas que NO estorban a las reglas. Desde mi punto de vista, algunas reglas son, a mucho pesar, estorbos que impiden desarrollar el papel del personaje.

Sin embargo, no digo que algunas de las reglas de este libro no "estorben" el desarrollo del juego. No quisiera que el sexo gobierne toda una campaña, pero es un elemento que ahí está, para bien o para mal. La concepción global de esta guía sería de gran utilidad, ya que daría opción a los personajes a saber si estarían embarazadas (para las mujeres lógicamente), sin que el DM tenga que decidirlo por él sólo. Porque cuando el DM decide, el personaje asume (con buena razón) por una cobarde razón o motivo.

Hay muchos tipos de jugadores, a algunos les gusta controlar todo lo que sus personajes hacen a lo largo del día, otros no. Esta guía es para gente que quieren y sugieren, no para meter a los personajes en el cajón de las reglas.

Me gustaría citar a un amigo, Morgan que parece decirle todos sobre las quejas de personas:

"Pienso que todos aquellos que se quejan de que las guías son demasiado estrictas o difíciles de encajar, es porque no conocen el lado legal del juego, por ejemplo, siguiendo las reglas al pie de la letra. Creo que las guías están para la gente que quiere un poco más de realismo en sus partidas o en ciertas situaciones y crean reglas para esos momentos. En general, yo he encontrado muchas ideas útiles contenidas en esta y otras guías que pueden usarse o abusarse para aumentar y hacer más agradable el juego. Gracias por coleccionar todo este material".

Guía Mecánica del Juego

Las reglas que presentamos son para cualquier juego de rol¹. Debido a la variedad de juegos que existen, las mecánicas utilizadas en este libro son explicadas aquí.

La guía usa ocho atributos para un personaje. Estos atributos son los siguientes:

Fuerza Síquica;	El poder síquico.
Inteligencia;	El conocimiento e ingenio.
Sabiduría;	El juicio y el sentido común.
Constitución;	La salud y el "espíritu".
Carisma;	El porte, el encanto...
Destreza;	Proeza y rapidez.
Suerte;	La fortuna y el destino.
Atractivo;	El atractivo y el aspecto físico.

El valor de los atributos es de una escala de 3 a 18, que es lo más característico en la mayoría de juegos. Muchos juegos utilizan características porcentuales, esto se remedia dándole un valor de 5% por cada punto.

Muchos sistemas de juego pueden hacer que sus personajes salgan vivos de algunas situaciones peligrosas. Los sistemas varían dependiendo de las categorías que se usan aquí:

- ♦ Paralización, veneno, muerte mágica, impulsos demoníacos y divinos y otro material sucio.
- ♦ Cetro, vara, varita y otros objetos mágicos (no artefactos).
- ♦ Petrificación, polimorfización, y otra magia que altere la forma o masa del cuerpo.
- ♦ Armas de aliento y otros ataques naturales poderosos.
- ♦ Conjuros, y otros efectos mágicos comunes.

Los niveles de los conjuros dados en este manual es una medida depoder. Los niveles varían dependiendo de muchos sistemas de juego normales, compara el poder de los conjuros representados en esta guía con el nivel de los conjuros de tu sistema de juego.

Un Kit es una categoría estandar de un personaje que da detalles más específicos. Los kits tienen la siguiente información:

- ♦ **Introducción/Descripción/Rol/Información.**
- ♦ **Habilidades/Requisitos.**
- ♦ **Especial:** Otros nombres de la clase.
- ♦ **Escuelas Preferidas/Escuelas Opuestas:** Para clérigos y magos, estas son las escuelas de magia de la mayoría de los sistemas. Las escuelas son necromancia, alteracion, encantamiento, invocación, evocación, conjuración/llamada, ilusión/fantasma, abjuración...
- ♦ **Escoger disciplinas/Ciencias/Devociones:** Para los psiónicos significan la jerarquía de los poderes

mentales encaso de que el personaje pueda utilizarlos.

- ♦ **Habilidades Secundarias:** Otras habilidades.
- ♦ **Pericias en Armas:** Requerimientos y sugerencias para las armas.
- ♦ **Pericias en no armas:** Requerimientos y sugerencias para pericias en no armas.
- ♦ **Equipamiento:** Equipo más normal que debería llevar el personaje.
- ♦ **Beneficios especiales/Restricciones:** Lo que hacendiferente esta sub-clase de las demás.
- ♦ **Dinero inicial:** Información monetaria.
- ♦ **Razas:** Razas permitidas.

¹ (N del T): Aunque esta guía fue y está pensada para jugarla con cualquier juego de rol, su sistema por entero está basado en las reglas de **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS**, con lo cual, es directamente aplicable a este juego. Las reglas, para ser aplicadas a otros juegos pueden ser ajustadas convenientemente por el DM y los jugadores.

Las Reglas de lo Salvaje

NOTA: Estas reglas no estan hechas para tomárselas en serio. Mantened siempre el entretenimiento entre todos. Se hacen las reglas para algo.

Llega un momento en el que todo aventurero/a tiene que realizar el acto sexual. Desgraciadamente, todos los libros de reglas evitan este tema por razones obvias. Un personaje realiza tiradas a la hora de bailar o realizar un objeto de alfarería, ¿por qué no a la hora de realizar sexo?.

La primera mirada es para saber cuanto tiempo puede el personaje realizando el acto sexual. Esto es una verdad para todos y cada uno de los personajes. Los que tengan mejores atributos podrán hacerlo mejor y durante más tiempo (Esa es la razón de porque hay grandes aventureros). Sin embargo, un personaje medio tendría unos atributos entre 9-12. Usando las reglas de abajo, un personaje con atributos 10 o 11 podría estar un mínimo de 10 o 11 minutos (redondeando hacia arriba) de minutos haciendo sexo, y podría estar otros 10 o 11 minutos adicionales si tiene mucha, mucha suerte en los dados.

Algunos DM pueden pensar que ciertas razas pueden estar más tiempo realizando el acto sexual que otras. Muchos argumentos han sido creados para varias razas. Una raza que mucha gente creará que tendría modificadores son los enanos. Sin embargo, las reglas basadas en la Constitución se basan en la puntuación actual del personaje, y puesto que los enanos tienen un plus a la misma (un +1), se supone que cuando comparan su puntuación en la tabla ya está ajustada, con lo cual no es necesario un modificador adicional.

Estos son los pasos a seguir cuando un personaje desarrolle el acto sexual:

1. Un personaje puede estar un mínimo de rounds igual a su Constitución más unos modificadores. La Tabla 1 muestra el modificador a la Constitución por la Destreza (ya sabes, depende de cómo te muevas...). La Tabla 2 lista los modificadores a la Constitución por la Fuerza (lo que puedes resistir). La Tabla 3 muestra el modificador a Constitución por el Carisma del compañero (mientras más carismático sea el compañero más se alarga el acto sexual). Si el/ella quieren continuar, entonces deberan hacer chequeos de Constitución, mira el punto 2.
2. Después de que pasen los rounds iniciales, el personaje debe hacer un chequeo de Constitución por cada round después si el o ella quieren continuar. Los modificadores de las Tablas 1, 2 y 3 se siguen aplicando, pero con un -1 por cada round acumulativo. En algún momento el personaje llegará al Climax (LLC), donde deberá realizar otra tirada. Tira 1d6 para los hombres, y 1d10 para las mujeres, un resultado de 1 indica orgasmos múltiples. Por supuesto, los hombres pueden tener problemas para continuar después de esto, pero los personajes son los que toman las decisiones.
3. Un chequeo fallido significa que el personaje pierde el interés por alguna razón.

NOTA: En la mayoría de los casos, para que se pueda "Bailar" se necesitan como mínimo dos, de cualquier

sexo, pero recuerda tomar nota de todos los participantes.

Tabla 1: Modificadores por Destreza

Puntuación	Modificador
03 - 05	-4 (Nada divertido)
06 - 08	-2
09 - 12	0
13 - 15	+2
16 - 18	+4 (Alguien podría herirse)

Tabla 2: Modificadores por Fuerza

Puntuación	Modificador
03 - 05	-4 (demasiado para ti)
06 - 08	-2
09 - 12	0
13 - 15	+2
16 - 18	+4 (Sucio)

Tabla 3: Modificadores por Carisma del compañero

Puntuación	Modificador
03 - 05	-4
06 - 08	-2
09 - 12	0
13 - 15	+2
16 - 18	+4

Fertilidad entre especies

Entre las razas hay cuatro variantes listadas en la Tabla 4:

Tabla 4: Relaciones entre especies

Relación	Ejemplo
Idéntica	Humano con Humano
Similar	Humano con Elfo Humano con Halfling
Relativa	Centauro con Caballo Humano/elfo con Semielfo
Diferente	Humano con Aguila Humano con Caballo

Si dos individuos pueden producir una descendencia depende de la relación y condiciones según la Tabla 5:

Tabla 5: Relaciones basadas en las condiciones

Relación:	Idéntica
Requerimiento Adicional:	Ninguno
Oportunidad de Fertilidad:	Normal
Resultado:	Según la raza
Relación:	Similar
Requerimiento Adicional:	Ninguno
Oportunidad de Fertilidad:	Como el menos fértil de las dos razas.
Resultado:	Media Casta
Relación:	Relativa
Requerimiento Adicional:	Ninguno
Oportunidad de Fertilidad:	Como el menos fértil de las dos razas.

Resultado:	Produce pura casta de una de las dos razas con el tamaño de la madre (ver abajo).
Relación:	Diferente
Requerimiento adicional:	Magia o actuación divina.
Oportunidad de fertilidad:	0% (sin intervención) 100% (con intervención).
Resultado:	Produce una nueva raza fértil y de pura raza del tamaño y forma de la que creas más conveniente. El resultado también depende del tamaño físico de los padres, consulta la Tabla C.

- ♦ Los elfos son "Similares" a los humanos que son "Relativos" a los centauros, pero estas relaciones siempre se traducen en "Diferentes".

Estas reglas no son completas, pero espero que ayuden al DM a ampliar sus horizontes de reglas sobre la relación entre las especies.

Tabla 6: Tamaño de especies

Relación	Padre	Madre	Raza del Hijo
Similar	Humano (Elfo)	Elfo (Humano)	Semielfo
Relativa	Humano (Semielfo)	Semielfo (Humano)	Humano o Semielfo
Relativa	Elfo (Semielfo)	Semielfo (Elfo)	Elfo o Semielfo
Diferente *	Humano	Caballo	Centauro
Diferente	Humano	Caballo	Nada (o la madre muerta)
Relativa	Humano (Centauro)	Centauro (Humano)	Humano
Relativa	Centauro (Caballo)	Caballo (Centauro)	Caballo

* Con intervención divina

Hay una interesante excepción, humanos y halflings. Estos son iguales de fértiles entre ellos debido a que son muy parecidos, pero un emparejamiento sólo produce uno de la otra raza. Esto se debe a que estas similitudes hacen que no pueda haber un híbrido de razas. Consulta la tabla 7.

Tabla 7: Humanos Y Halflings

Relación	Padre	Madre	Raza del Hijo
Similar	Humano	Halfling	Halfling
Similar	Halfling	Humana	Halfling o Humano

Para algunas razas específicas, las relaciones son dadas en la Tabla 8.

Tabla 8: Razas específicas

Raza	Relación	Ejemplo
Centauro	Similar	No
	Relativa	Caballos, Humanos
	Diferente	Cualquier otra raza
Elfo	Idéntica	Elfos (Cualquier tipo)
	Similar	Humanos
	Relativa	Driders
Semielfo	Diferente	Cualquier otra raza
	Idéntica	No
	Relativa	Elfos, Humanos
Humano	Diferente	Cualquier otra raza
	Similar	Elfos, Halflings, Orcos, Orcos (y variaciones).
	Relativa	Centauros, Semielfos, Medio Orcos, Minotauros, Sátiros
	Diferente	Cualquier otra raza.

En el caso de que un elfo y un centauro se unieran, las reglas serían más o menos como sigue:

- ♦ Elfos y centauros son "Diferentes", con lo cual no hay fertilidad sin intervención divina.



Concepción

Los personajes sin duda les gusta enrollarse en una partida, pero parece que a ninguno le gusta quedarse embarazada, a menos que al DM se le antoje. ¡HASTA AHORA! Debajo de estas líneas hay un amplio sistema para tomar una decisión justa.

Para empezar, coge la base dependiendo del personaje (Tabla 9) que participa en el sexo y añade el modificador en cuestión dependiendo de su Constitución (Tabla 10). Luego tira un dado porcentual para la persona. Una tirada con éxito indica fertilidad, si los dos son fértiles, la concepción ocurre. De acuerdo, esto asume que el personaje es compatible con la raza del otro, y la concepción ocurre, y es el día fértil de la mujer del mes. Algunos DM puede permitir que algunas razas puedan reproducirse entre sí, y tener descendencia. Otros pueden limitar qué razas pueden engendrar juntos. Esta decisión será siempre individual dependiendo del DM, pero se dan sugerencias en la sección anterior.

Tabla 9: Probabilidad Base de embarazo

Raza	Probabilidad Base
Elfos	13%
Enanos	22%
Gnomos	20%
Halflings	50%
Humanos	77%
Semielfos	20%

NOTA: La edad máxima de cada raza fue dividida entre 100. Este número fue dividido en el 100% para obtener la probabilidad base (Redondeando las fracciones). Esto da una probabilidad de representación de cómo de fértil es la raza. Si un DM crea nuevas razas, todo lo que necesita es la edad máxima de esa raza.

Tabla 10: Modificador por Constitución al embarazo

Puntuación	Modificador
03 - 05	-6%
06 - 08	-4%
09 - 10	-2%
11 - 12	+2%
13 - 15	+4%
16 - 18	+6%

Protección contra el embarazo

La probabilidad base puede ser reducida a la mitad con la técnica popular del "Coitus Interruptus" (sacándola fuera justo en el momento por el hombre). El hombre debe hacer un chequeo de habilidad (Sabiduría + Destreza/2) donde la Sabiduría es la fuerza de voluntad que tubo para detener la diversión, y la Destreza es la rapidez para lograr la misión. Sólo si el chequeo es exitoso, la probabilidad es reducida a la mitad (aún cuando es exitoso, hay una probabilidad).

Los condones naturales hechos de varios materiales son usados comúnmente. Estos incluyen condones hechos de fibras vegetales o intestinos de animal que son raros y algo caros (sobre las 10mp). Algunos condones sólo protegen contra el embarazo el 25% del tiempo. Otra opción puede disminuir la probabilidad de embarazo en un 75%.

Edad

Algunos pensarán que la edad juega un papel importante en la fertilidad, pero no se representa la edad en estas reglas. Sin embargo, la Constitución juega un papel en la fertilidad y la Constitución si se usa aquí. La Constitución es algo que el tiempo va disminuyendo en la mayoría de los Juegos de Rol. Así, se tiene la edad en cuenta debido a que la Constitución cambia por la edad. Para hacer más complicado el embarazo, los modificadores de riesgo pueden ser dobles.

¿Embarazo en un Juego de Rol? Duración del embarazo

Con los mamíferos, el periodo de gestación generalmente depende del tamaño del animal. Para no hacer las cosas complicadas, el tamaño no es ningún impedimento en estas reglas, lo que importa es la edad que se pueda llegar a tener. Esto se desarrolla en la Tabla 11.

La Tabla 11 lista el tiempo de embarazo dependiendo de la raza. La lista también da la duración de cada fase del embarazo. Los embarazos de semielfos podrían durar desde 24 meses hasta 9 meses, que depende que quien sea la madre que lo gesté. El número dado es para DM que no quieren complicarse con complicaciones de razas y demás.

Tabla 11: Duración del embarazo

Raza	Duración Total	Cada Estado
Elfos	24 meses	2 meses y 20 días
Enanos	15 meses	1 mes y 20 días
Gnomos	16 meses	1 mes y 24 días
Halflings	7 meses	24 días
Humano	9 meses	1 m és
Semielfo	12 meses	1 m és y 10 días

NOTA: Se calculó la longitud del embarazo de la asunción de que el embarazo de una elfa dura 24 meses y que el límite de vida de los elfos es de 750 años. 750 divididos entre 24 estados dan un total de 31'25. 31'25 eran entonces divididos entre los palmos de vida de todas las demás razas hasta conseguir la longitud del embarazo con la excepción de los humanos. El caso de tomarse la edad de un elfo como base y no la de los humanos derivó en que se basan en razas de fantasía y así fue usado para las demás razas de fantasía. El DM puede alterar esto siempre que deseen.

Gemelos o más

Tabla 12: Probabilidades de más de un niño

Elfos	Gemelos:	1.000
	Trillizos	10.000
	Cuatrillizos	100.000
	Quintillizos	1.000.000
Enanos	Gemelos	100.000
	Trillizos	1.000.000
	Cuatrillizos	No
	Quintillizos	No
Gnomos	Sestillizos	No
	Gemelos	10.000
	Trillizos	100.000
	Cuatrillizos	1.000.000
Halflings	Quintillizos	No
	Sestillizos	No
	Gemelos	100
	Trillizos	1.000
	Cuatrillizos	10.000
	Quintillizos	100.000
	Sestillizos	1.000.000

Humanos	Gemelos	10
	Trillizos	100
	Cuatrillizos	1.000
	Quintillizos	10.000
	Sextillizos	100.000
Semielfo	Gemelos	500
	Trillizos	5.000
	Cuatrillizos	5.000
	Quintillizos	50.000
	Sextillizos	500.000

Para esos DM que quieren agregar un poco de especias al embarazo, la Tabla 12 da la oportunidad de más de un niño dependiendo de la raza. Por ejemplo, un humano tiene un 1 entre 10 de oportunidades de tener gemelos mientras que un enano tiene un 1 entre 100.000 oportunidades de tener gemelos. Eso también puede pensarse como que 1 de cada 10 humanos nacen gemelos, mientras que 1 de cada 100.000 enanos tienen gemelos.

Estas oportunidades son sugerencias y los DMs pueden ajustarlas como quieran, en cualquier momento.

Estados del embarazo

Cada estado del embarazo es listado a continuación con los efectos que produce en el personaje. Cada efecto está descrito más adelante. Los embarazos elfos son cómodos y en general bastante buenos, así que el DM puede desear evitar algunos efectos desagradables para las elfas embarazadas.

1^{er} Estado

- ◆ El chequeo de humor gira sobre el 55% de las veces.
- ◆ Chequeo de malestar matutino (20%).
- ◆ La Constitución baja en 1 debido a la fatiga.

2^{do} Estado

- ◆ El chequeo de humor gira en esta fase sobre el 65% de probabilidades.
- ◆ Chequeo de malestar matutino (25%).
- ◆ La Constitución baja en 1 por un total de -2.
- ◆ Se incrementa la emisión de orina.

3^{er} Estado

- ◆ El chequeo de humor es ahora de un 75% de probabilidades.
- ◆ Chequeo por malestar matutino (30%).
- ◆ Peligro mientras el lanzamiento de conjuros.
- ◆ Aumenta aún más la emisión de orina.

4^o Estado

- ◆ Chequeo de humor con un 45% de probabilidades.
- ◆ Malestar matutino (10%).
- ◆ Ganancia de peso notable. Incrementa el peso dependiendo de la raza.
- ◆ Antojos: como propósito de aventura se puede enviar a los compañeros de aventura a lugares salvajes para encontrar comida exótica para refrenar los antojos de la mujer embarazada.
- ◆ Pierde Destreza, por lo tanto se reduce en 1.
- ◆ Las habilidades de Escalar y Moverse en silencio sufren una penalización de -5%.
- ◆ +5% oportunidad de fracaso de los conjuros por incomodidad.

5^o Estado

- ◆ El Chequeo de Humor en este estado baja hasta un 35% de probabilidades.

- ◆ Malestar Matutino (05%).
- ◆ Gana peso, aumenta de nuevo el peso debido a la raza.
- ◆ Antojos.
- ◆ La Destreza baja un nuevo punto adicional, creando un modificador total de -2.
- ◆ Las Habilidades de Ladrón Escalar y Moverse en Silencio bajan un -5% adicional.
- ◆ +1d6% de probabilidad de que fallen los conjuros que lance la embarazada.

6^o Estado

- ◆ EL Chequeo de Humor gira ahora en un 25% de probabilidades.
- ◆ Gana peso de nuevo, ajústalo a la raza.
- ◆ La armadura empieza a quedarse pequeña, esto puede ser bastante caro de reparar.
- ◆ Antojos.
- ◆ Añade otro -1 a la Destreza, creando una penalización total de -3 a la Destreza.
- ◆ Las habilidades de Ladrón, Escalar y Moverse en Silencio bajan -1d10% adicional.
- ◆ Añade otra penalización de +1d6% de probabilidades de que falle el lanzamiento de conjuros.

7^o Estado

- ◆ El chequeo de humor gira sobre el 35% de probabilidades.
- ◆ Chequeo para dolor de espalda.
- ◆ La Destreza disminuye otro -1 por un total de -4.
- ◆ Se divide la velocidad a la mitad, se debe descansar el triple.
- ◆ +1d6+6% de probabilidades de que falle el lanzamiento de conjuros por incomodidad y malestar.

8^o Estado

- ◆ Chequeo para humor del 45%.
- ◆ Chequeo para dolor de espalda.
- ◆ -1 adicional a la Destreza por un total de -5.
- ◆ La velocidad se reduce a la mitad, debe descansar durante más tiempo del normal.
- ◆ +2d6+3% de probabilidades de fallo de conjuros.

9^o Estado

- ◆ El chequeo de humor en esta fase es del 55%.
- ◆ Chequeo para dolor de espalda.
- ◆ -1 adicional a la destreza por un total de -6.
- ◆ Velocidad a la mitad. Debe descansar el triple de lo normal.
- ◆ +3d6+2% probabilidades de fallo de conjuros.
- ◆ Desarrolla hábitos de nidificación (p.j. desea hacer un hogar caluroso, cómodo y no ir a cualquier parte).

Efectos

Dolor de Espalda

La fórmula para tirar para dolor de espalda es la siguiente: 50% - (Fuerza + Constitución) + 5 por cada fase previa del dolor de espalda. El dolor de espalda dura 2d4 días. Si una mujer tiene dolor de espalda, tiene un gran dolor. Debe tomar descanso y no comprometerse en ninguna actividad ardua. Si lo decide, el DM podría imponer una penalización de -5 a sus tiradas, además de hacer de impedirle el lanzar conjuros somáticos (aunque esto sólo cuando el dolor de espalda sea muy fuerte).

Normalmente, en las últimas tres fases de embarazo el dolor de espalda es constante, así los DM pueden hacer una reducción temporal (hasta que acabe el embarazo) de los puntos de golpe para simular la constante agonía de la mujer.

Cambios de Humor (La Regla de la perra)

Los siguientes son los pasos para desarrollar a una hembra malhumorada:

- ♦ El personaje hembra debe tirar 1d6 cada ocho horas despierta para una actitud.
- ♦ Los hembras pueden volver a tirar si una situación ha sido especialmente estresante (ej: después de una pelea, durante una pelea, etc.).
- ♦ Cualquier persona que entre en contacto con la hembra (ej: otros personajes jugadores) puede intentar otra tirada una vez al día. Sólo una segunda tirada por día. La segunda tirada representa a las personas que influyen sobre la hembra cambiando su humor (para mejor o para peor).
- ♦ Con una tirada de 6 en la Tabla 13, tira 1d6 de nuevo. Un 1 indica una conducta obsesiva. Así, se vuelve obsesiva sobre cualquier cosa que este haciendo en ese momento hasta el punto de no dejar que nadie en su camino trate de lograr su meta.

Tabla 13: Humor y actitud

Tirada	Humor y Actitud
1	Feliz, alegre, optimista, con ganas de ayudar, amistosa.
2	Apenada, sin ganas de ayudar, cavilante, pesimista
3	Incordiante, vengativa, cruel.
4	Deprimida, malhumorada, se siente inadecuada.
5	Deprimida, cavilante, pesimista.
6	inquieta, impaciente, toma el mando, con prisa por hacer algo, tira 1d6 para chequeo de obsesión

No hace falta decir, que llevar a un personaje con todos estos atributos diferentes que cambian todo el tiempo prueba la habilidad del jugador para jugar al rol al máximo.

Malestar Matutino

Tira una tirada porcentual en la tabla 14 para ver el nivel del malestar matutino. Si una mujer continúa teniendo el malestar de un estado anterior, no necesita tirar de nuevo en la tabla.

El malestar leve dura una o dos horas y causa náuseas. Moderado consiste en 1d4 horas con dolor de cabeza y náuseas. El malestar crónico dura 2d4 horas al día después de 1d4 horas de náuseas con un -2 de penalización para la madre.

Tabla 14: Nivel del malestar matutino

Tirada	Nivel	Duración
01-60	Ninguno	n/a
61-80	Leve	3 Estados
81-98	Moderado	5 Estados
99-00	Crónico	

Nausea

Un personaje tiene náuseas si falla un chequeo de Constitución. Una persona con náuseas, siente que

va a vomitar. El personaje tiene dificultad para concentrarse y tiene un 05% adicional de fallo de conjuros por cada hora de náuseas. Además, sufre un -1 a Destreza y Fuerza mientras dure la náusea.

Carisma, atractivo y embarazo

Algunos piensan que el carisma debería penalizarse mientras el personaje esté embarazado. Supuestamente, las mujeres embarazadas tienden a engordar. Durante este estado no tienen el "aura" de atractivo, magnetismo, magnificencia y determinación.

Otros piensan que un personaje embarazado puede tener una bonificación al carisma. Supuestamente, la mujer embarazada es la esencia de una mujer y muchos hombres la encuentran atractiva. Por esto, muchas personas pueden esperar a que les llame sólo para protegerla. Esta "belleza natural" puede ser reflejada en el atractivo.

Esto tiene puntos de vista diferentes. Un DM puede hacer unos ajustes al Carisma dependiendo y sabiendo en la visión personal del personaje embarazado. Otros, lo ajustarán dependiendo del Pnj en cuestión, así, un Pnj puede encontrar al jugador una persona maravilloso a la que hay que cuidar, o encontrarlo algo repulsivo, todo depende del Pnj en cuestión.

Efectos peligrosos para el feto

Lanzamiento de conjuros

Un mago o clérigo puede causar que el feto (el niño aún no nacido) sufra diversas consecuencias si los lanza a partir del 2º estado del embarazo. La magia es la habilidad de convertir, contralar, enfatizar y utilizar las fuerzas de la naturaleza para el mundo que rodea al personaje. Cuando un mago o un clérigo usa su habilidad mágica, esta fuerza puede influenciar al feto.

Cada vez que la maga o la clériga lance un conjuro después del 2º estado de embarazo, hay una posibilidad acumulativa igual al nivel del conjuro que ocurra algún efecto.

Por ejemplo: Roxanne La Hechicera está en su 3º estado de embarazo. Ella lanza un conjuro de nivel 2. Hay un 2% de probabilidades de que el feto sea afectado. El jugador tira 25 en un dado percentil y no ocurre nada. Después, Roxanne lanza un conjuro de nivel 3. Ahora la probabilidad es 5% (2+3) de que el feto se vea afectado. Pero el dado da como resultado 56, con lo cual el feto está a salvo.

Psiónica

Un psiónico en esencia controla la mente en armonía con el cuerpo para manipular, controlar y entramar su entorno y la naturaleza. El feto puede sentirse también, al igual que en la magia afectado por esta fuerza.

Por cada punto de Fuerza psiónica (PFS) que es usado a partir del 2º estado del embarazo, hay una probabilidad acumulativa igual al número de PSF invertidos de que ocurra algo al feto.

Viaje Extraplanar

Cada vez que el personaje viaja a otro plano después del 2º estado del embarazo, hay una probabilidad acumulativa de que al feto le ocurra algo.

- ♦ Ir a los planos Elementales da una probabilidad acumulativa de un 5%.
- ♦ Ir al plano Etéreo da una probabilidad acumulativa de un 25%.
- ♦ Ir al plano Astral da un 50% de probabilidades acumulativas debido a sus condiciones tan especiales.
- ♦ Viajar a otro plano Material Primario da una probabilidad acumulativa de 5%.

Los efectos de ir a los Planos Exteriores depende del alineamiento. Para diferente alineamiento hay un 2% de probabilidades. Por ejemplo; Thus, un personaje legal bueno visita el Abismo (un plano caótico malvado), y así tiene una probabilidad de un 12% de que el feto salga perjudicado de todo esto (Legal -> Neutral -> Caótico = 3 o 6%, Bueno -> Neutral -> Malvado = 3 o 6% por un total de un 12%).

Drenaje de Energía

Cada vez que la mujer embarazada pierde un nivel más allá del 2º estado del embarazo, hay una probabilidad acumulativa igual al número de niveles drenados multiplicados por 10 de que ocurra algún efecto. Si un efecto ocurre, en la tirada de efectos (ver más abajo) se añade un modificador de -5 a la tirada por cada nivel drenado.

Envejecimiento Mágico

Si cualquier efecto de envejecimiento es infligido a la mujer embarazada (como un conjuro de *apresuramiento*), el efecto del envejecimiento afecta igualmente al feto. Esto, por supuesto, causa que el niño nazca al momento, incrementando el tiempo de gestación, el niño ha de hacer una tirada de shock del sistema basada en la constitución de la madre. Un fallo indica que ha ocurrido un efecto especial.

Efectos del feto

Si ocurre un efecto en alguna de las situaciones antes dichas, hay que realizar una tirada en la siguiente tabla (substrayendo el estado del embarazo por dos, p.e: agrega 10 si esta en el 5º Estado del embarazo) para decidir si el efecto es negativo o positivo (usa los modificadores apropiados).

Tabla 15: Efectos Especiales del Embarazo

- 01 – 25** Positivo; tira en la tabla de Efectos Positivos (Tabla 15).
- 26 – 00** Negativo; tira en la tabla de Efectos Negativos (Tabla 16)

Tabla 16: Efectos Positivos

- 1 Nace con infravisión que permite al niño ver en la oscuridad hasta 20m. Si el chico es de una raza que ya tenga los beneficios de la infravisión, al alcance normal se le añaden 20m.
- 2 Nace con un +1 a las tiradas de salvación contra paralización, veneno o muerte mágica
- 3 Nace con un +1 a las tiradas de salvación contra cetro, vara o varita
- 4 Nace con un +1 a las tiradas de salvación contra petrificación o polimorfización
- 5 Nace con un +1 a las tiradas de salvación contra armas de aliento
- 6 Nace con un +1 a las tiradas de salvación contra conjuros.

ros.

- 7 Nace con 1010+5% de resistencia a la magia.
- 8 Nace con un poder regenerativo. El niño puede regenerar naturalmente 1 punto de daño por turno.
- 9 Nace con la habilidad natural de Ahuyentar 1 DG de muertos vivientes. Un gran potencial para algún infame clérigo.
- 10 Nace con un talento psiónico. Si el efecto ha sido creado por utilización de psiónica, el niño tiene dos talentos psiónicos.

Tabla 17: Efectos Negativos

- 1 -1 a las tiradas de salvación contra paralización, veneno o muerte mágica.
- 2 -1 a las tiradas de salvación contra cetro, vara o varita.
- 3 -1 a las tiradas de salvación contra petrificación o polimorfización.
- 4 -1 a las tiradas de salvación contra armas de aliento.
- 5 -1 a las tiradas de salvación contra conjuros.
- 6 Es mutado en un demonio. Posible posesión por una criatura demoníaca inteligente. El DM debe decidir que tipo de demonio es.
- 7 Coloración radical de la piel. El color puede cambiar y ser ventajoso o desventajoso para el niño, dependiendo del color puede camuflarse o ser visto en cualquier parte. El color que tome la piel se deja a la imaginación del DM.
- 8 Los ojos del niño son diferentes de lo normal. Tira 1d6 para determinar que tipo de ojos: 1- Profundos y protuberantes; 2- pequeños como un ratón; 3- Largos y sobresalientes, pueden moverse independientemente como un camaleón; 4- Normales, pero el niño tiene 1d4 ojos adicionales; 5- Multifacetados, como los de un insecto; 6- El niño parece no tener ojos, sus cuencas están vacías, pero puede ver normalmente.
- 9 Los ojos del niño son normales excepto por su color: 1- negro sólido; 2- Blancos; 3- Brillantes, Rojo; 4- Brillantes, verdes amarillentos; 5- Rosa pútrido; 6- Opalescentes.
- 10 La calavera del niño tiene cuernos. Le es posible atacar con ellos (cuando el/ella embiste), esta mutación no da al niño ataques adicionales por round. Tira 1d4 para determinar el tipo de cuernos: 1- Antílope, como uno pequeño, estos causan 1-2 puntos de daño cuando golpean; 2- Cuernos, como un toro pequeño, hacen 1-3 puntos de daño; 3- Un solo cuerno, como un unicornio pequeño sin propiedades mágicas, causa 1-4 puntos de daño; 4- Cuernos curvados, como un búfalo, causan 1-4 puntos de daño cuando golpean.
- 11 El niño tiene cola. Cuando le es posible usar su cola para atacar, el niño no gana ataques especiales por round. Tira 1d4 para determinar que tipo de cola posee: 1- Corta, inservible, y no funcional; 2- Larga y prensible, puede ser usada para manejar un pequeño escudo u objetos, pero no puede ser usada en combate; 3- Larga y segmentada, acabada en un agijón no venenoso que causa 1-4 puntos de daño; 4- larga y como un látigo, puede ser usada para infligir 1-2 puntos de daño.
- 12 Tira otra vez.

El momento del Parto

Normalmente, ocurre 36+1d4 semanas después de la concepción para humanos, elfos, y semielfos.

Para los enanos y halflings ocurre 38+1d4 semanas después de la concepción.

Abortos

Cuando un personaje sufre más del 50% de sus puntos de vida en daño, hay una probabilidad de que sufra un aborto basándose en como de largo sea su embarazo. Por los tres primeros estados (1,2,3) la probabilidad es del 50%. Para los estados 4, 5 y 6 la probabilidad es del 25%. La mujer tiene 3d4 turnos para que sea curada por un clérigo mediante un *Curar Heridas Críticas* para salvar al niño. De acuerdo, el niño de-

be hacer una tirada de shock del sistema basada en la Constitución de la madre para sobrevivir. En el caso de que ocurra un aborto, hay un 25% de probabilidades de que ocurra una hemorragia. La hemorragia causa 3d6 puntos de daño interno al personaje.

Para los tres últimos estados (7,8,9), la probabilidad del aborto es del 50% y hace que el niño sea prematuro.

Nacimiento

Cuando una mujer tiene su primer hijo, la duración del nacimiento llega en 4d6 horas. Subsiguientes partos llegan en 1d10 horas.

La probabilidad de un parto satisfactorio es igual a la siguiente fórmula (basada en las aptitudes de la madre): % Prob. = Shock del Sistema + (2* Fuerza).

El DM tiene dos opciones a la hora del parto. La mayoría pueden pedir a la madre que haga una tirada de Shock del Sistema/2. Si la tirada tiene éxito, entonces el niño debe hacer otra tirada de Shock del sistema basada en la siguiente fórmula: (Shock del sistema/2) – 1 por cada día prematuro (**NOTA:** Extrae un 10% de la tabla por cada día que el niño sea prematuro). Esta opción da al personaje y al niño una segunda oportunidad. Un DM más siniestro puede requerir una tirada en la Tabla 18 con los consiguientes cambios.

Tabla 18: Fallos en el parto

01 – 40	Muere el Niño
41 – 80	Muere la madre
81 – 98	Ambos mueren
99 – 00	Ambos sobreviven

Los DM pueden ajustar la tabla basándose en las condiciones de su campaña.

Recuperarse del Parto

La madre debe pasar 1d6+3 días en recuperación. Si el personaje desea salir antes de ese periodo de descanso, el DM puede ponerle severas penalizaciones a sus aptitudes. El cambio de humor sigue estando presente 1d4 semanas adicionales después del parto.

Síndrome del Alcohol fetal

El alcohol es un mal que afecta directamente al cerebro del feto. En alguna areas, el cerebro nunca será totalmente materno. Esto puede reducir la capacidad de comprensión, una persona con una pequeña capacidad de asimilación de conocimientos, una persona con una pequeña o sin idea de lo que es "correcto y lo que esta mal". Tienen un pequeño sentido del tiempo, y no son capaces de ver los beneficios de guardar dinero para el próximo año, o estudiar hoy para la siguiente semana. Esto síntomas pueden ser muy inapreciables o muy marcados, y una desfiguración facial (pequeña, la forma de los ojos es diferente y una fosa nasal extremadamente grande) puede ocurrir.

Algunas víctimas del Síndrome del Alcohol fetal son socialmente ineptos. No son "tontos", pero son incapaces de salvar a sí mismos o a otros. Se sienten atraídos por los elementos peligrosos, y de otros problemas (no pueden diferenciar de lo correcto de lo malo). No pueden resistirse a lo que les provoque placer, como la bebida, drogas, etc. Su ética es mala, no pueden pensar ni actúan como si existiera un futuro inminente. Aunque esto no tiene porque ser un defecto.

Por esto, si una mujer bebe en ALGUNA ocasión durante el embarazo (aunque ella no sepa si está embarazada) y consume una cantidad de alcohol, hay una posibilidad de que aparezca el síndrome. Si sigue bebiendo más y más, las probabilidades aumentan. El jugador tira 1d100 cuando el niño nace, con una posibilidad acumulativa de un 5% por cada vez que la madre tomó bebidas alcohólicas (en cualquier sitio). Si el resultado de la tirada da como resultado un síndrome del alcohol fetal, el DM tiene dos opciones para decidir el resultado:

1: El jugador tira 1d100 con un modificador acumulativo por cada vez que la madre tome bebidas alcohólicas durante el embarazo. Luego consulta la tabla 19.

2: El personaje tira 1d12 con un acumulativo de +1 por cada vez que la madre tome bebidas alcohólicas durante el embarazo. Luego consulta la Tabla 20. Nota que el personaje tiene todos los síntomas listados en la tabla desde el número que saque. Así un jugador que saque un 6, también tendrá los efectos 1, 2, 3, 4, 5 y 6.

Tabla 19: Síndrome del Alcohol Fetal, Resultados 1

Tirada	Efecto
01-03	La Inteligencia es 4d4.
04-06	La Inteligencia es 3d4.
07-09	La Inteligencia es 2d4.
10-12	La Inteligencia es 1d4.
13-15	La Sabiduría es 4d4.
16-18	La Sabiduría es 3d4.
19-21	La Sabiduría es 2d4.
22-24	La Sabiduría es 1d4.
25-27	La Fuerza es 4d4.
28-30	La Fuerza es 3d4.
31-33	La Fuerza es 2d4.
34-36	La Fuerza es 1d4.
37-39	Alguna desfiguración facial, el Carisma es 4d4.
40-42	Alguna desfiguración facial, el Carisma es 3d4.
43-45	Alguna desfiguración facial, el Carisma es 2d4.
46-48	Desfiguración extrema, Carisma es 1d4.
49-51	Débil. Constitución 4d4.
52-54	Débil. Constitución 3d4.
55-57	Muy débil. Constitución 2d4.
58-60	Muy débil. Constitución 1d4.
61-63	Comprende a ¼ de la velocidad normal.
64-66	Comprende a ½ de la velocidad normal.
67-69	Comprende a ¾ de la velocidad normal.
70-72	No puede tener un alineamiento legal.
73-75	Debe ser de alineamiento caótico.
76-78	Debe ser de alineamiento neutral.
79-81	No puede guardar dinero, derrochador. Todo el dinero que coga lo gasta inmediatamente.
82-84	No puede guardar dinero, pobre. Todo el dinero se lo gasta en cosas frívolas.
85-87	Nunca puede lanzar conjuros.
88-90	2d20+8% de resistencia a la magia. Las demás tiradas ignoran resultados de 87 o más.
91-93	Dos problemas. Tira dos veces ignorando resultados de 87 o más.
94-96	Tres problemas. Ignora resultados de 876 o más.
97-99	Cuatro problemas. Ignora resultados de 87 o

más.

00 Cinco problemas. Ignora resultados de 87 o más.

Tabla 20: Síndrome del Alcohol Fetal, Resultados 2

1	Inteligencia penalizada en -1d4.
2	Sabiduría penalizada en -1d4.
3	Fuerza penalizada en -1d4.
4	Alguna desfiguración facial. Carisma penalizado en -1d4.
5	Débil. Constitución penalizada en -1d4.
6	Comprende ¼ de lo normal.
7	No puede ser de alineamiento legal.
8	Debe ser de alineamiento caótico.
9	Debe ser de alineamiento neutral.
10	No puede conservar el dinero, pobre. Se gasta el dinero en cosas frívolas.
11	Nunca puede lanzar conjuros.
12	2d20+8% de resistencia a la magia.

Madres Cambiaformas y sus Hijos

Cuando una madre con la habilidad natural de cambiar de forma tiene un hijo, la relación entre la madre y el hijo es compleja. Específicamente, ¿qué cambio de forma -si hay- tiene el niño? Hay algunas reglas que recordar.

Cuando es bebé

- ♦ Cuando la madre esté en su forma natural, el bebé estará en su forma natural.

Ejemplo: Si un Dragón madre está en su forma de Dragón, el niño está también en la forma de Dragón. Si un Centauro Hembra Druida está en su forma de centauro, el niño también estará en forma de centauro.

- ♦ Cuando el bebé está con su madre, este "regresa" a la forma en la que su madre esté. Esto ocurre continuamente cada vez que la madre está en proceso de lactancia.

Ejemplo: Si un Dragón madre está en su forma humana, el niño también estará en forma humana. Si una Centauro Druida está en forma de oso, el niño también estará en forma de Oso hasta que la madre cambie a su aspecto original.

Después de la lactancia

- ♦ Después de la lactancia, vuelve a su forma normal.

Ejemplo: Si una madre dragón está en cualquier forma, el niño está en forma de dragón. Si una madre Centauro Druida está en cualquier forma, el niño estará en forma de centauro, caballo o humano según sea apropiado.

- ♦ Desde el periodo infantil a la pubertad, el niño siempre vuelve a su forma normal.

Madurez

- ♦ Si el niño no es una raza cambiaformas, nunca cambiará más de forma.

- ♦ Si el niño es una raza cambiaformas, en este estado gana los poderes de controlar los efectos de este cambio al final de la pubertad.

Conjuros para la Madre

Nivel 1

Detectar embarazo
Prevenir Nausea

Convocar marido

Nivel 2

Asistir parto

Nivel 6

Embarazo de Imar

Detectar embarazo (Adivinación)

Clérigo, Nivel 1

Esfera: Adivinación
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 1 round/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: No

Este conjuro permite al sacerdote detectar el embarazo en cualquier criatura. El sacerdote conoce también el día de la concepción, el estado del embarazo en el que se encuentra, el día estimado del nacimiento y el sexo del niño.

Prevenir Nausea (Abjuración)

Reversible

Clérigo, Nivel 1

Esfera: Curación
Alcance: Contacto
Componentes: V, S
Duración: 6 turnos/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 creature
Salvación: No

Este conjuro previene a la mujer de la náusea provocada por el embarazo mientras dure el conjuro. El reverso causa náuseas a la víctima, sea hombre o mujer.

Convocar Marido (Conjuración/Llamada)

Clérigo, Nivel 1

Esfera: Conjuradora
Alcance: 30m
Componentes: V, S
Duración: No
Lanzamiento: 1
Área de efecto: 1 Criatura
Salvación: No

Este conjuro convoca al marido más cercano al personaje. El marido convocado se percata de que es convocado, y no está obligado a acudir a la llamada, pero muchos maridos pueden ignorar si las circunstancias lo requieren.

Asistir parto (Necromancia)

Clérigo, Nivel 2

Esfera: Curadora
Alcance: Contacto
Componentes: V, S, M
Duración: No
Lanzamiento: 2

Area de efecto: 1 Criatura

Salvación: No

Este conjuro tiene múltiples funciones para asistir un parto:

- ♦ **Epidural** – Produce adormecimiento en la parte baja de la pelvis para reducir el dolor a la madre durante el parto.
- ♦ **Presión** – Asiste a la madre en el parto ayudándola a empujar el niño fuera. Esto recorta el tiempo de nacimiento en 1d4 horas menos.
- ♦ **Mover niño** – Coloca al niño en la posición correctadurante el parto.

El componente material es una pequeña bañera de agua caliente y dos toallas.

Embarazo acelerado de Imar (Necromancia)

Mago, Nivel 6

Alcance: Contacto

Componentes: V, S

Duración: Permanente

Lanzamiento: 6

Area de Efecto: 1 criatura

Salvación: Negativa

Este conjuro acelera el proceso natural del embarazo de una mujer de 9 meses a 9 horas (en términos de juego, 1 hora por cada estado del embarazo). La mujer embarazada debe hacer una tirada de shock del sistema cuando el niño nace. Si la tirada es exitosa, el nacimiento es normal, si falla, el niño muere, y la madre sufre permanentemente un-1 a Constitución.

Imar, el creador del conjuro, esta en busca y captura por los sacerdotes de la Madre Naturaleza, al cual consideran el principal violador de sus creencias.

Algunos padres magos tienen creados otros muchos conjuros como cantrips. Abajo tienes una lista de ellos. Tienen una pequeña descripción, y no necesitan una descripción adicional.

- ♦ **Burp:** Causa que el niño expulse los gases fuera.
- ♦ **Crear papilla y leche:** Crea una porción de cereales con leche.
- ♦ **Papilla de Gallager:** Transfiere una comida a una papilla para ser consumida por un bebe.
- ♦ **Chupete:** Crea un chupete ilusorio para el bebe.

¡¡El Bebé ya esta aquí!!

Características del Bebé

Sexo del Bebé

Probablemente la pregunta más normal a la hora de que nazca el niño. Tira un dado percentil (1d100) para determinar el sexo del mismo. Generalmente, en la mayoría de las razas, existe una mayor probabilidad de que nazcan niños que niñas. Por esto, hay un 52% de probabilidades de que el bebe sea niño, y un 48% de que sea niña. Los DMs pueden ajustar esto dependiendo de la campaña o de la raza en cuestión. Otros aspectos que pueden influir son la intervención de la magia, Dioses, etc.

Aptitudes

Este sistema te dará los atributos del niño cuando avance más allá de su estado adolescente (cuando normalmente pasan dos o tres años después de la pubertad), es la edad en la que cualquiera puede emprender su vida aventurera. Cuando es niño, el niño puede mostrar un potencial o problemas endeterminadas areas si sus puntuaciones son altas o bajas; especialmente en Inteligencia y Sabiduría.

Para crear las aptitudes, el primer paso es hacer la media con los atributos de los padres, esto te dará la **base genética**. Para hacer al niño un poco diferente de los padres, el factor aleatorio entra en el proceso. Primero, tira 1d4 y añade ese número a su base genética, y luego vuelve a tirar 1d4 y réstalo. Esto hará que sus aptitudes varíen entre 3, hacia arriba o hacia abajo en la base genética. Si el resultado no es un número entero, hay una probabilidad del 50% de que se redondee hacia arriba y un 50% de que sea hacia abajo.

Por ejemplo: Un niño acaba de nacer, pero ¿Cuál será su Fuerza? Su padre tiene una Fuerza de 17 y su madre de 14. Esto da como resultado 15.5, que será la **base genética**. Después tiramos el factor aleatorio, en el cual la Fuerza puede ir de 12.5 a 18.5. En la primera tirada de 1d4, sacamos un 3 y se añade a la base genética con un total de 18.5. En la segunda tirada sacamos un 2, y restamos esto del 18.5 que ya teníamos, dando una Fuerza total de 16.5. Los decimales no son aceptables, así que tiramos un dado percentil, y obtenemos un 23%, con lo cual la Fuerza se redondea hacia abajo. La Fuerza del niño será de 16 cuando llegue a la edad adulta. Este proceso se hace con todos los demás atributos.

Nota que los atributos del bebe no pueden exceder o bajar más allá del mínimo/máximo permitido por la raza. Por ejemplo, ningún humano puede nacer cn más d 18 o menos de 3 en cualquier atributo.

Altura

Para figurarnos cual será la altura del bebé cuando este sea adulto, el primer paso será sacar la media de los padres (en centímetros). Después, añade un modificador basado en la raza, estos modificadores están en la tabla de abajo. Finalmente, añade el ajuste que se encuentre en la tabla de altura si es un varón, y réstalo si es hembra. El resultado es la altura del bebé cuando sea adulto en centímetros.

Tabla 21: Modificadores a la Altura

Raza	Mod.	Adj.
Enano	1d6	1,5
Elfo	1d6	3,5
Gnomo	1d4	1,5
Halfling	1d8	1,5
Humano	1d10	1,5
Semielfo	1d10	1,5

Peso

El método para saber cual será el peso del bebé cuando sea adulto, el primer paso es hacer la media con el peso de los padres. Después, añade el modificador basado en la raza que encontrarás en la tabla de peso de abajo. Luego, añade los ajustes encontrados en la tabla si es hombre, y réstalos si es mujer. El resultado es el peso del bebe cuando sea adulto.

Tabla 22: Modificadores de peso

Raza	Mod.	Adj.
Enano	2d10	12,5
Elfo	2d6	5
Gnomo	2d4	2
Halfling	2d4	2
Humano	2d20	20
Semielfo	2d8	12,5

Personalidad

Tarde o temprano, los padres aprenderán que el bebé tiene una personalidad distinta. El jugador debe tirar en la tabla de personalidad del DM. El DM puede pedirle al jugador que tire una vez en la tabla por cada estado, en la niñez, cuando alcance la pubertad y finalmente en la madurez. Cuando llegue a la edad adulta, el "bebé" será considerado un personaje jugador (o no jugador) para los propósitos de juego o aventura. Así, el jugador desarrolla el personaje como él desee.

Debe darse énfasis a la personalidad si el personaje va a ser usado como un Pnj. Los bebés que vayan a ser personajes jugadores no deben tirar en la tabla del DM, ya que serán absolutamente libres de escoger su carácter en su creación.

Tendencia sexual

Algunos DMs dejarán al factor aleatorio la creación total del personaje, así como su tendencia sexual. Para determinarla al azar tira 1d100 en la tabla de abajo para obtener la tendencia sexual del personaje usando el modificador al factor social (ver tabla más abajo). La reacción para el modificador según la clase social: las clases más altas tienen más acceso a la aceptación cultural bajo la estricta información de "moral" a la que son sometidos.

Tabla 23: Tendencia sexual

Tirada	Tendencia sexual
01-80	Heterosexual
81-90	Bisexual
91-00	Homosexual

Tabla 24: Mod. según la clase social

Nivel social	Modificador
--------------	-------------

Clase Baja	0
Clase Media-Baja	0
Clase Media	-2%
Clase Media-Alta	-5%
Clase Aalta	-9%

El síndrome de "La niña pequeña de papa"

Una niña tiene un porcentaje de probabilidades (60 + su carisma - Sabiduría del padre) de "embruja" a su padre. El embrujo hace que el padre siempre piense que su hija es pura e inocente. El padre siempre protegerá y reprochará a todos los demás cuando le pase algo a ella, aún cuando sea por culpa de la niña.

El primero nacimiento

Cuando estas reglas se estaban desarrollando, DM Mizar y uno de sus jugadores empezaron a crear las aptitudes del bebé, teniendo una suerte increíble en sus tiradas, creando una chica maravillosa:

Fuerza	18
Destreza	17
Constitución	18
Inteligencia	15
Sabiduría	16
Carisma	12
Atractivo	17
Suerte	14

La regla de la perra

La Regla de la Perra es una opción que hace a un Pj o un Pnj femenino tener una actitud cambiante y llena de matices. Los DMs pueden hacer este un requisito para todas las hembras. Otras alternativas son crear una locura, enfermedad o maldición. La Regla de la Perra es más adecuada para personajes caóticos, porque ellos parecen tener lo se necesita para trabajarla.

De todas formas, cada vez que un personaje llegue a una cierta fecha en el mes, tendrá automáticamente la Regla de la Perra durante 1d6+4 días. En resumen, esta Regla se aplica también al periodo menstrual.

Los siguientes son los pasos para desarrollar una hembra de mal humor:

- ♦ El personaje femenino debe tirar 1d6 cada ocho horas para despertar una actitud.
- ♦ La mujer puede repetir la tirada si una situación ha sido extraordinariamente estresante (es decir, después de un combate, etc.).
- ♦ Cualquier persona que entra en contacto con la mujer (como cualquier personaje jugador) puede pedir una nueva tirada por día. Solo puede lanzarse una nueva tirada en todo un día. La tirada representa el cómo las personas influyen en la mujer y por eso sus cambios de actitud (para mejor o peor).
- ♦ Si en la tirada aparece un 6, vuelve a tirar. Un 1 indica una conducta obsesiva. Así, ella puede obsesionarse sobre una fiesta que esté preparando en ese momento, haciendo que nadie le impida que logre su meta.

Tabla 25: Humor y Actitud

Tirada	Humor y Actitud
1	Feliz, alegre, optimista, con ganas de ayudar, amistosa.
2	Apenada, sin ganas de ayudar, cavilante, pesimista
3	Incordiante, vengativa, cruel.
4	Deprimida, malhumorada, se siente inadecuada.
5	Deprimida, cavilante, pesimista.
6	inquieta, impaciente, toma el mando, con prisa por hacer algo, tira 1d6 para chequeo de obsesión

Es necesario decir, que un personaje con todos estos caracteres que cambian cada cierto tiempo hacen que el personaje desarrolle toda su habilidad interpretativa al máximo.

El golpe crítico sólo para Hombres

Los personajes femeninos están maldecidos con La Regla de la Perra, ahora, los hombres están igualmente condenados. Bien, y este es, El Golpe Crítico sólo para Hombres.

El golpe consiste en soltar un fuerte golpe a las partes más delicadas del hombre. Como muchos

podrán decirte, un golpe en la entrepierna es mucho más debastador que uno en la cara o el pecho.

Para efectuar el golpe, primero el oponente debe anunciar antes del round sus intenciones, si en la tirada de ataque consigue 5 puntos por encima de los necesarios para golpear (modificados o naturales), es considerado un Golpe Crítico.

El resultado del crítico depende de los siguientes:

Tabla 26: Golpe Crítico para Hombres

0-70	El hombre suelta el arma, se dobla de dolor y pierde la iniciativa en los siguientes 1d4 rounds
71-80	El hombre es cegado por las lágrimas y no puede defenderse o atacar durante los siguientes 1d6 rounds.
81-90	El sujeto se queda aturdido por un round, luego estalla en una rabia de Berseker por 1d10 rounds. Las reglas de un Berseker son aplicadas aquí.
91-95	La voz del hombre queda permanentemente alterada 1d4 octavas más, su carisma baja 1d4. Además queda aturdido durante 1d4 rounds.
96-98	El hombre se vuelve permanentemente impotente. Aturdido durante 1d6 rounds.
99	Cae inconsciente durante 1d10 rounds (tirada de Shock del sistema a -50%, si la tirada es conseguida sólo queda inconsciente durante 1d4 rounds).
00	La víctima se vuelve en estado de shock, sin salvación, y muere. Todos los hombres que presencien la escena deben hacer un chequeo de Constitución a -5 o encogerse y quedar aturdidos 1 round.

NOTA: Los DMs pueden reforzar la regla haciendo que siempre que otros hombres vean a otro sufrir los efectos de esta regla tengan que realizar un chequeo de Constitución para ver si queda aturdido durante 1 round. Excepción, mira el resultado 00.

NOTA FINAL: La protección del hombre del "tesoro de la familia" es de una CA normal de 2 mejor que su CA normal. Además obtiene un +2 a Destreza si alguien intenta golpearle en sus partes.

La Maniobra Bobbit

La maniobra Bobbit requiere que el personaje tenga un mínimo de dos ataques por round. Primero el personaje debe golpear (con una penalización de -4) con el arma para quitar pantalones, tunicas, etc. En el segundo ataque del round, el personaje debe golpear (con una penalización de -6) para sacar el pene y cortarlo.

Seducción; más que tiradas de reacción

Esta es una manera simple y eficaz de manejar la seducción. Es mucho más divertido que hacer interminables tiradas de reacción.

Los siguientes son los pasos para seducir:

- ◆ Cuando el personaje entra en contacto con alguien al que quiere seducir por primera vez, se tira una tirada de reacción normal. Si la reacción de la víctima es amistosa, entonces se producirá la seducción.
- ◆ Se realizan los movimientos preliminares (ej: interpretación) y se hacen los chequeos de aptitudes. El seductor hace un chequeo de Carisma con los modificadores de la Tabla de abajo. La víctima hace un chequeo de Inteligencia (para ver si está lo bastante atontada para enamorarse de él) con los modificadores de la Tabla. Si el seductor supera la tirada de la víctima por 4 o más, lo está haciendo bien y puede continuar.
- ◆ El DM decide cuántos chequeos se deben hacer con las convenientes ventajas o desventajas a las tiradas de atributo (teniendo en cuenta cómo está actuando el jugador). Normalmente no se necesitan más de tres chequeos exitosos. Chequeos fallidos indican que la víctima de la seducción pierde interés, pero el seductor puede volver a probar de nuevo con la tirada de Carisma dividida por dos (no es fácil hacer volver a ese caballo después de ser tirado lejos).

Tabla 27: Mod. Seducción por estado

Movimiento	Seductor	Víctima
Borracho	-2	+2
Sucio / Grosero	-1	+1
Agresivo	+1	-1
Caballero / Dama	+2	-1

Seducción para el profesional

Ciertos personajes (ver los Kits en esta guía) tienen un beneficio especial a la seducción. Esta habilidad que difiere de las reglas de seducción arriba descritas. Nota que estas reglas no son para un género específico pero están dadas como si el Seductor es una mujer.

El Seductor tiene un poder especial de seducción. La seducción es una habilidad que se usa contra varones solos de la misma raza o similar que el Seductor. La posibilidad porcentual de seducir se da por la fórmula siguiente:

$$\frac{\text{Nivel seductor}}{\text{nivel víctima + modificadores}} \times 100$$

Una persona seducida dejará caer sus armas, olvidarse de sus alrededores, e intenta unirse al Seductor en un abrazo apasionado. En tal estado es sumamente vulnerable (sobre todo a los conjuros que precisan un beso que son muy populares entre los Seductores). Sin embargo, si el Seductor no intenta usar un hechizo en una víctima seducida, se la permite hacer

una tirada de salvación contra hechizos. Si tiene éxito, entonces se da cuenta de lo que ha pasado en cuyo caso se rompe la seducción y no se puede seducir inmediatamente de nuevo. Si la seducción se rompe, sin embargo, no afecta al éxito del hechizo lanzado.

No se puede usar la seducción en combate y no se puede utilizar contra otras mujeres excepto que éstas sean homosexuales. La presencia de otras personas cercanas (dentro de 3 m., u obviamente vigilando) reducirá la oportunidad de éxito del intento de seducción. Por cada forastero presente, añade 1 al modificador.

La seducción dura un número de turnos igual a cinco veces el nivel del Seductor, o hasta que se rompa. Se puede romper de varias maneras, como por ejemplo: si el Seductor intenta usar un beso hechizo como antes, o si se resiste a sus atenciones (deja que la víctima se salve contra conjuros cada vez que le rechaza), o si la víctima es atacada. En el último caso se rompe la seducción al instante.

La seducción sólo se puede usar en un individuo solo a la vez; un Seductor puede usar la habilidad tantas veces por día igual a su nivel.

Ejemplo del uso de la seducción: Lirona la Seductora (3º nivel, humano) intenta seducir a Thad Blade, un ladrón (5º nivel, humano). La escena es en la Posada el Grifo Dorado. Hay varias otras personas presentes pero nadie le presta particular atención a la pareja. La oportunidad de Lirona de seducir a Thad es igual a $3 \text{ (su nivel)} \times 100 \text{ dividido por } 5 \text{ (el nivel de Thad)} + 3 \text{ (modificado por ladrón)}$, $300 / 8 = 37.5\%$. Lirona saca un 30. ¡Éxito! Thad es seducido, sin embargo un bar no es lugar para un enlace romántico. ¡Ávidamente él la acompaña arriba a su cuarto, con su brazo alrededor de su delgada cintura, sin sospechar el destino que le espera cuando llegue allí!

Tabla 28: Mod. de Seducción si...

Tabla 27			
Luchador	+3	Elfo/ Semielfo	+1
Bribón	+3	Enano/ Gnomo / halfling	+2
Mago	+4	Orco / Semi-orco	-1
Clérigo	+5	Forastero presente	+1

Tabla 29: Mod. Seducción por Sabiduría

1	-6	8 - 14	0
2	-4	15	+1
3	-3	16	+2
4	-2	17	+3
5 - 7	-1	18	+4

Tabla 30: Mod. Seducción por vestimenta

Pesadamente vestido	+1
Provocadoramente vestido	-1
Desnudo	-2

Pericias en no Armas

con precisión la dirección y distancia de la mujer más cercana con un mínimo de 90 de pecho.

Habilidad	#	Apt.	Mod.
Contorsionismo	1	DES	0
Masaje	1	INT	0
Seducción	1	CAR	0
Resistencia sexual	1	CON	0
Conocimiento sexual	1	INT	0
Perversión experimentada	1	Esp.	Esp.

Contorsionismo: Un personaje con esta habilidad puede torcer su cuerpo y miembros en posiciones extraordinarias.

Masaje: Un personaje con esta habilidad es un maestro del masaje. El personaje tiene un gran conocimiento de acariciar, amasar, y estrechar ciertas partes musculares del cuerpo. Se usa para mejorar la circulación, relajar los nervios, y estimular los órganos digestivos. El masaje también es útil para incrementar el tono muscular después de una enfermedad larga. Así, el personaje gana conocimiento de anatomía y puede usar sus manos habilidosas para acariciar movimientos en ciertos músculos y nervios. Un chequeo de habilidad no es necesario a menos que el masaje tenga que ser bueno (ej: calmar a un salvaje antes de robar sus bolsillos).

Esta habilidad también permite que el personaje golpear los puntos de presión de un enemigo. Un éxito en ataque y una tirada de habilidad indica que la víctima sufre un -2 en sus tiradas de ataque durante 1d4 rounds (debido al dolor y súbitos calambres musculares).

Seducción: Un personaje con esta habilidad es mejor en la seducción que la media. Así, gana un +2 cuando seduce a alguien (mira las reglas de seducción en la página 18) si pasa la tirada de habilidad.

Resistencia sexual: Un personaje con esta habilidad puede realizar una incesante actividad sexual durante más tiempo antes de fatigarse y agotarse.

Cuando un personaje tira Constitución durante el sexo, hace una tirada de habilidad. Si pasa la tirada de habilidad, entonces el modificador acumulativo de Constitución es cancelado.

Conocimiento sexual: Un personaje con esta habilidad tiene un conocimiento mayor de sexo. Así, obtiene un +1 a la tirada de Constitución durante el sexo si pasa la tirada.

Este conocimiento tenga cierta etiqueta cuando realice el sexo. Conocimiento de costumbres sexuales, preferencias, placeres y odios, y demás de las personas con las que entra contacto.

Perversión experimentada: Esta habilidad le da varias habilidades al personaje. Desgraciadamente (para las personas normales), estas habilidades dejan que el personaje domine el arte de la perversión.

La habilidad de voyeurismo deja al personaje con una tirada de Carisma exitosa mire "con gran interés" a una persona del género opuesto y haga comentarios lujuriosos, sugestivos igual que la prosa de los bardos. Si el chequeo se pasa por 2, el personaje puede ojear por las ventanas para mirar a personas sexis sin ser cogido.

La habilidad de "canalillo" permite que el personaje con un chequeo exitoso de Sabiduría determine



Sexualis Morbus (Enfermedades sexuales)

Este sistema no intenta un tratamiento específico sobre un sujeto o propósito. Lo que hace, por otro lado, es dar una idea general de las enfermedades y malestares, así como su efecto en el juego.

Probabilidad de contraer una enfermedad

Para contraer una enfermedad sexual, el personaje debe realizar el acto sexual con alguien que ya lo esté. La probabilidad base es de un 1% por cada round de actividad sexual. La probabilidad de contraer una enfermedad mágica es de un 2% por round de actividad sexual. Los modificadores son como siguen:

- ♦ Constitución del personaje
 - 1-3 +4
 - 4-5 +2
 - 6-12 0
 - 13-15 -3
 - 16-18 -4
 - 19+ -5
- ♦ Protegido /2 (divide por la mitad la probabilidad)
- ♦ Sin protección x2 (dobla las probabilidades).

Por ejemplo, Thus (CON 14) intima con una persona que posee una enfermedad natural, desafortunadamente ella prefiere no usar protección (como un condón de piel de oveja). Realizan el sexo durante 18 rounds. Su probabilidad de contraer la enfermedad es de un 32% (16-2 x 2). Tira un 28 en el dado porcentual. Thu, nuestro hero es ahora infectado con una enfermedad sexual. Si sólo hubiera usado protección, sus probabilidades de contraerla hubieran sido un escaso 8%. Una lección de la que seguro aprenderá.

El uso de protección contra las enfermedades y conjuros de *curar enfermedad* son muy útiles para prevenirlas.

Determinación aleatoria de quien esta enfermo

El DM puede decidir que una persona con la que el personaje tenga relaciones este infectada con una enfermedad, pero si lo decide aleatoriamente, aquí tiene el sistema. La probabilidad de una prostituta de tener una enfermedad es establecida en el apartado *Conociendo a una prostituta* (Generador aleatorio), que encontrarás más adelante en esta guía. Por supuesto, el sistema esta pensado también para personas que no son prostitutas. Además, el sistema no dice si la enfermedad es mágica o natural, porque algunos DM pueden interpretar campañas sin ningún tipo de magia, o donde la magia es algo común, dependiendo del estilo del DM.

La probabilidad base de tener una enfermedad depende del asentamiento (en teoría, hay más enfermedades en un gran asentamiento, ya que las personas se relacionan más entre ellas):

Nómadas	10
Poblado	25
Tribu de esclavos	30
Poblado subsidiario	35
Ciudad	40

Modificadores a la oportunidad base por nivel social (la teoría es que se transmiten más enfermedades entre las clases más bajas porque son más sucias y menos cuidadoso):

Clase baja baja	+20
Clase baja media	+15
Clase baja alta	+10
Clase media baja	+5
Clase media media	0
Clase media superior	-5
Clase alta baja	-10
Clase alta media	-15
Clase alta alta	-20

Así, un ciudadano de la clase baja baja de una ciudad tendría un 60% de oportunidades de tener una enfermedad quizá porque duerme por hay para obtener dinero y comida extra. En la cercana aldea, un ciudadano de la clase alta alta tendría un 5% de oportunidades quizá porque tiene una señora privada para la actividad sexual. Mientras en la ciudad, un ciudadano del mismo status tiene un 20% de oportunidades.

Naturales

Las enfermedades naturales sexuales pueden no parecer tan malas como las mágicas, pero son iguales de terribles. Después de escoger la enfermedad deseada de la Tabla 30, el DM debe tirar 1d8 para decidir la incidencia y 1d8 para decidir la severidad de la enfermedad.

La incidencia determina si la enfermedad es un solo (agudo) ataque o si la enfermedad se repetirá periódicamente una vez contraída (crónico). Las enfermedades crónicas afectarán al personaje periódicamente, si ocurren al mismo tiempo que cualquier otra enfermedad aumentará la severidad de ambas. Así, si se contraen dos enfermedades crónicas, es probable que el personaje no sobreviva a otra enfermedad.

La severidad se refiere a la gravedad de la enfermedad y determina el período de invalidez (tiempo de recuperación o duración de la enfermedad que termine en el fallecimiento del personaje) y los efectos de la enfermedad.

APACIBLE: Durante el período de aflicción el personaje es incapaz de ejecutar actividades duras. Tira una vez en la Tabla 31 para efectos adicionales. Algunos tratamientos pueden ser determinados por el DM para permitir una reducción del período de enfermedad. Un período normal es de 1-3 semanas.

SEVERO: Una enfermedad severa bajará los puntos de golpe del personaje al 50% de lo normal y hará que él/ella esté totalmente inválido durante 1-2 semanas, más 1-2 semanas de tiempo durante el cuál la enfermedad está en estado apacible mientras el personaje se recupera. Tira dos veces en la Tabla 31 para efectos adicionales.

TERMINAL: La enfermedad causará la muerte (o pérdida de la parte del cuerpo o función) en 1-12 días (hay períodos más largos para varias enfermedades).

Tira tres veces en Tabla 31 para efectos adicionales.

Tabla 31: Enfermedades Naturales

Nombre	Incidencia		Severidad		
	Agudo	Crónico	Apacible	Severa	Terminal

E.S.S.	1-4	5-8	1-3	4-5	6-8
Gonorrea	1-6	7-8	1-5	6-7	8
Insania	1-4	5-8	X	X	X
Prurire	1-7	8	1-6	7-8	X
Segmen Neus	1-4	5-8	1-3	4-5	6-8
Sífilis	X	1-8	1-5	6-7	8
Atún	1	2-8	1-8	X	X

Tabla 32: Efectos adicionales

- 1 Ardor durante la micción
- 2 Dolor constante; -1d4 para las tiradas de ataque
- 3 Gradual ulceración del cerebro; - 1 a inteligencia y -1 sabiduría
- 4 Hiperactividad; se dobla el índice de movimiento, -2 a la iniciativa
- 5 Pérdida de voz; no se pueden lanzar hechizos verbales, cantar, etc.
- 6 Vómita incontrolable; -1 constitución por día
- 7 Pereza; movimiento a la mitad, +2 a la iniciativa
- 8 10% de oportunidad por hora de un espasmo que causa dejan caer los artículos que se llevan

Síndrome del Escroto Agrandado(E.S.S): Esta enfermedad sólo es contraída por varones. El efecto es que los testículos del varón se vuelven realmente grandes (máx. 60 cm. de diámetro cada). Se divide por 4 el movimiento de la víctima. Se divide por dos la Constitución. El dolor es atroz y muy penoso de ver. Hay un 15% oportunidad cada mes de que las víctimas crónicas experimenten la enfermedad de nuevo.

Gonorrea: Una enfermedad infecciosa del tracto genitourinario, recto y cerviz, causado por los gonococos, transmitidos por comunicación sexual, y se caracteriza por dolor agudo y secreción viscosa de la uretra. Hay un 50% de oportunidad cada mes que las víctimas crónicas experimenten la enfermedad de nuevo.

Insania: Esta enfermedad causa al afectado ganar una locura sexual (elección del DM; ver abajo). El período de afección dura 4d6 meses. Hay un 10% oportunidad cada mes de que las víctimas crónicas experimenten la enfermedad de nuevo.

Prurire: "El Picor" como se conoce mejor es realmente una experiencia incómoda pero no letal. El período de afección es 1d4 semanas. Hay un 50% cada mes de que las víctimas crónicas experimenten la enfermedad de nuevo.

Segmen Neus: Esta enfermedad se llama así por un perverso ogro repugnante que siempre apestaba a hembras de distintas especies. Los efectos de la enfermedad son los siguientes:

- *- 2 a presencia cada día (desfiguración gradual)
 - *- 1 a inteligencia cada día (estupidez gradual)
 - * La pierna derecha se pone mala haciendo que el movimiento disminuya en un 90%
 - * Incapaz de participar en ninguna actividad sexual
- Hay un 75% oportunidad cada mes que víctimas crónicas experimenten la enfermedad de nuevo.

Sífilis: Una enfermedad venérea crónica infecciosa causado por un spirochete. Hay un 50% oportunidad cada mes que víctimas crónicas experimenten la enfermedad de nuevo.

Atún: Esta enfermedad sólo se manifiesta en personajes femeninos. Causa que la víctima exhale el olor de un pez. Pasar inadvertido es bastante imposible. De

hecho, si hay gatos alrededor seguirán a la víctima. Hay un 50% de oportunidad cada mes de que víctimas crónicas experimenten la enfermedad de nuevo.

Mágicas

No se sabe como llegaron estas enfermedades mágicas. Algunos sabios dicen que vienen de la guerra, algunos que a causa de una brecha en los campos mágicos, otros dicen que las criaturas que practican sexo con ciertos seres mágicos causan cosas raras. De cualquier forma, las enfermedades mágicas no son bonitas. Las enfermedades mágicas no tienen incidencia o severidad. Duran hasta que se dispersan por curar enfermedad, deseo, etc. El DM puede elegir o tirar (2d8) en la Tabla 31.

Algunos pueden pensar que estas enfermedades causan mucho daño. Un personaje de 1º nivel puede tener sexo con alguien infectado con secreción ácida y lo más probable es que muera durante el encuentro. Es verdadero, pero lo que hay que recordar es que estas enfermedades son mágicas y no son necesariamente comunes en la sociedad.

Tabla 33: Enfermedades Mágicas

- 2 Secreción Ácida
- 3 Síndrome Mágico de la Perra (B.M.S).
- 4 Secreción Ardiente
- 5 Putrefacción del escroto de la momia
- 6 Vuelo Orgasmático
- 7 Invocación Orgasmática de Monstruo
- 8 Polimorfismo Orgasmático
- 9 Secreción de Veneno
- 10 Grito Sexual Audible
- 11 Toque del Frío Sexual
- 12 Clarividencia Sexual
- 13 Invisibilidad Sexual
- 14 Transmitir Licantropía Sexualmente
- 15+ Volver a tirar

Secreción ácida: El compañero sexual recibe 2d8 puntos de daño en cualquier round (opción del DM) durante cada encuentro sexual.

Síndrome Mágico de la Perrita (B.M.S): Esta enfermedad mágica sólo afecta a las hembras. Los varones deben volver a tirar en la Tabla de enfermedades mágicas. Las hembras con esta enfermedad sufren los efectos de *La Regla de la Perra*.

Secreción ardiente: El compañero sexual recibe 2d6 puntos de daño en cualquier round (opción del DM) durante cada encuentro sexual.

Putrefacción del escroto de la momia: Esta enfermedad es fatal en 1-6 meses. Por cada mes que la putrefacción progresa, la víctima pierde dos puntos permanentes de Carisma. Sólo se puede curar con un *Curar Enfermedad*. *Curar Heridas* y *Regenerar* no tienen efecto en una persona con la putrefacción del escroto de la momia.

Invocación Orgasmática de Monstruo: En un round después de un orgasmo, aparecen los monstruos invocados. Hay siete fases de esta enfermedad. Cada fase se refiere al número de meses que el afectado ha tenido la enfermedad. Así en el primer mes, la enfermedad estará en la primera fase.

En la primera fase, aparecen 2d4 monstruos de 1º nivel (seleccionados por el DM, de las Tablas de en-

cuentros). En la segunda fase aparecen 1d6 monstruos de 2º nivel. En la tercera fase 1d4 monstruos de 3º nivel. En la cuarta fase, 1d3 monstruos de 4º nivel. En la quinta 1d2 monstruos de 5º nivel. En la sexta 1d3 monstruos de 6º nivel. En la séptima fase 1d2 monstruos de 7º nivel. La enfermedad se vuelve terminal después de la 7ª fase.

Las criaturas invocadas atacan a cualquiera que esté allí durante un número de rounds igual a la fase + 10.

Vuelo Orgasmático: En el orgasmo, el afectado levita si es posible (no está atado, etc.). Entonces, despegue en una dirección al azar durante 1d20 rounds. Cuando entra en contacto con un objeto sólido (ej: pared), vuelva en otra dirección al azar. El DM asignará el daño si es necesario.

Polimorfismo Orgasmático: En el orgasmo, el afectado se polimorfiza en otra criatura, excepto en aquellas que son incorpóreas, tan pequeño como un pájaro o tan grande como un hipopótamo. Además la víctima también gana su modo de locomoción y de respiración. No se requiere ningún shock del sistema. Esta afección no le da las demás habilidades de la nueva forma, ni le hace correr riesgo de cambio de personalidad y mentalidad. La duración del polimorfismo es 1 turno por punto de Constitución.

Secreción de veneno: El compañero sexual recibe daño (salvación contra veneno) en cualquier round (opción del DM) durante cada encuentro sexual. Tira (1d20) en la siguiente Tabla para decidir daño:

Tirada	Duración	Daño
01-03	10-30 min.	15 / 0
04-06	02-12 horas	20 / 10
07-09	01-04 horas	20 / 10
10-11	02-12 min.	20 / 01-03
12-13	02-05 min.	25 / 02-08
14-15	02-12 min.	30 / 15
16-17	01-02 min.	30 / 02-12
18	01-04 min.	Muerte / 20
19	Inmediato	Muerte / 0
20	Inmediato	Muerte / 20

Grito sexual Audible: Cualquier vez que el afectado se compromete en alguna actividad sexual, tiene el incontrolable deseo de gritar, chillar, etc. Este grito se vuelve más ruidoso según avanza el encuentro sexual. El volumen se basa en el round de sexo. En el segundo round, el volumen es el de una persona. La proporción es de dos rounds por el volumen de una persona. Así, el ruido aumenta al equivalente de dos hombres en el cuarto round, el ruido de tres hombres en el sexto, y así sucesivamente.

Toque del Frío sexual: En el décimo round de un encuentro sexual, el afectado causa un toque frío a su compañero/a. El compañero recibirá 1d10 puntos de daño debido al frío absoluto. Además, la víctima debe salvarse contra parálisis o ser absolutamente incapaz de moverse. Esta parálisis dura hasta que dispersa de cualquier manera. (Esto podría ser realmente penoso para un oficial del gobierno paralizado en un establecimiento de mala reputación).

Clarividencia sexual: El afectado ve en su mente algunos sitios desconocidos (escogidos por el DM) al azar en todo un encuentro sexual.

Invisibilidad sexual: El afectado se hace invisible lentamente cuando tiene sexo. Esta transformación empieza en el segundo round y acabará cuando se termine el encuentro sexual. A estas alturas, el afectado será totalmente invisible. La duración de la invisibilidad es igual a la cantidad de rounds del encuentro sexual. (Esto podría ser beneficioso cuando se requiere una salida rápida y discreta).

Licantropía transmitida Sexualmente: Una persona con esta enfermedad se vuelve afectado con licantropía o se vuelve portador de la temida enfermedad. Las oportunidades de recibir la enfermedad son las siguientes:

- 1 Hombre-oso
- 2 Hombre-zorro
- 3 Hombre-lobo
- 4 Hombre-jabalí
- 5 Hombre-rata
- 6 Hombre-tigre

¿Locura sexual?

Un personaje puede ser golpeado a través de la locura debido a una maldición, un ataque psiónico, una enfermedad, etc. El DM debe estar seguro que el rol de un personaje perturbado esta jugado correctamente.

Naturalmente, estas locuras no son clínicamente correctas. Están diseñadas para ayudar en determinados momentos del juego. Su inclusión es cubrir un area del juego donde la condición existe y no se necesitan muchas explicaciones extras. El DM puede tirar en la tabla de enfermedades de abajo.

Tabla 34: Locuras sexuales

Tirada	Efecto
1	Putimania
2	Coprofilia
3	Exhibicionismo
4	Fetichismo
5	Boca sucia
6	Gerofilia
7	Innecrofilia
8	Masoquismo
9	Mirusmania
10	Necrofilia
11	Ninfomanía
12	Pedofilia
13	Periculfilia
14	Pigmalonismo
15	Sadismo
16	Sexafobia
17	Anus-¿???mania
18	Uridosmania
19	Voyeurismo
20	Zoofilia
21+	Tirar de nuevo

Putimania: Esta locura sólo se puede manifestar en las hembras. Los varones deben volver a tirar para otra locura. Las hembras con esta locura sufren los efectos de la *Regla de la Perra*.

Coprofilia: Esta rara locura causa al personaje un incontrolable deseo de comer las heces del compañero sexual. Si el compañero está enfermo (probablemente sexual), entonces la oportunidad de la persona demente de contraer la enfermedad se dobla y debe tirar después de cada festín.

Exhibicionismo: Esta locura causa a la víctima sentir fascinación de ser observado desnudo o haciendo el amor. Cuántos más testigos mejor. La persona debe exhibirse un mínimo de 1d10+4 veces a la semana. Unos ejemplos son hacer sexo en lugares públicos, salir desnudo a la arena, etc.

Fetichismo: La víctima tiene la fascinación y el deseo de tener sexo únicamente si un tiene en su poder un objeto específico o si posible se usa el objeto en el acto (como varas, anillos, pelotas).

Foulmoucia: La víctima tiene el incontrolable desea de decir algo perverso cuando ve a alguien del sexo opuesto. Cuando la víctima ve a tal persona, debe hacer un chequeo de sabiduría con un -3. Si falla la víctima dice algo profano. Si al jugador no se le ocurre nada, puede tirar en la *Tabla de Citas Sexistas* más adelante en esta guía.

Geroniofilia: Esta locura causa que el personaje tenga un fuerte deseo de sexo con personas más viejas (un mínimo de 1d4 veces por semana). La persona más vieja debe tener por lo menos dos veces la edad de la personaje y el 50% del tiempo tres veces la edad del personaje (si es posible).

Innecrofilia: Esta locura causa al personaje una fascinación obsesiva con los muertos vivientes. Esta obsesión se extiende al punto de entrar en contacto sexual con criaturas muertas vivientes cuando se presenta la oportunidad. Cuando tropieza con un muerto viviente el personaje afectado tiene un 75% de no causar daño al ser. Además, tiene un 50% de violar a un muerto viviente no inteligente o seducir (hasta el punto de suplantar) a un muerto viviente inteligente. El DM y los jugadores pueden ver los peligros de un personaje deseando a un vampiro.

Masoquismo: Esta locura causa que al personaje le guste ser herido por el compañero (normalmente un sádico), usando las mismas formas que en el sadismo. En otras palabras, le gusta estar en la parte que recibe el dolor físico durante el acto sexual.

Mirusmania: Esta locura causa que la víctima desee tener sexo raro (aunque algunos personajes ya harían cosas raras). Unos ejemplos son durante el vuelo, hechizos de salto; estando polimorfizado o etéreo; en lugares extraños como un calabozo, templo, árbol; bajo la influencia de transmutar carne a hechizos. El DM y jugador deben aclarar esta locura para propósitos de juego.

Necrofilia: Esta locura causa que el personaje tenga una fascinación obsesiva con la muerte y los cadáveres. Esta obsesión se extiende hasta el punto de intentar relaciones sexuales con un cadáver. El personaje afectado tiene un 50% de probabilidades de intentar un acto sexual con un cadáver del sexo opuesto cuando se presenta tal oportunidad. Así, un personaje aventurándose en catacumbas podría alejarse del grupo para un rápido interludio con el muerto. Esta locura podría alcanzar el punto en el que el personaje guarda un suministro de muertos a mano para sus propósitos.

Ninfomanía: ¡Sexo! ¡Sexo! ¡Sexo! Esta locura se manifiesta con un deseo ardiente, en este caso un impulso incontrolable de tener sexo (mucho sexo). El afectado intentará furtivamente seducir a una persona del sexo opuesto, siempre que la oportunidad se presente, y normalmente buscará tales oportunidades. El afectado debe tener sexo un mínimo de 1d10+10 veces por semana. No cumplir el requisito mínimo semanal causa a la persona ganar un +1 acumulativo a Constitución, pero pierde un -1 acumulativo a Inteligencia y a Sabiduría hasta que alivio se presente. Otros problemas podrían ser continuo descontento, incapacidad de priorizar, pensar que todo el mundo le quiere, pensar que todos necesitan ser mancillados por el sexo porque son naturalmente malos, o que está haciendo un "favor" a la gente. No irá a la magnitud de violar o molestar, pero contratar prostitutas no está por encima la locura.

Pedofilia: Esta locura causa que el personaje desee fuertemente sexo con personas más jóvenes (un mínimo de 1d4 veces por semana). La persona más joven debe tener por lo menos la mitad de la edad del personaje y un 50% de las veces la cuarta parte de la edad

del personaje. Por supuesto esta locura puede causar muchos problema con las leyes.

Periculufilia: Esta locura extraña causa que el afectado tenga un deseo por sexo sólo en situaciones y lugares peligrosos. Cuando esté en tal situación, el personaje tiene un 50% de entrar en un frenesí sexual en el que debe tener sexo inmediatamente, preferiblemente con un compañero sexual cercano. Así, un personaje normalmente tendrá a tal compañero junto a él en las aventuras. Nota que el afectado debe tener sexo peligroso un mínimo de 1d4+1 veces por semana. No cumplir el requisito mínimo semanal causa a la persona ganar un +1 acumulativo a Constitución, pero pierde un -1 acumulativo a Inteligencia y a Sabiduría hasta que alivio se presente. Unos ejemplos de situaciones y lugares peligrosos podrían ser: estando rodeado por unos dragones, delante de un lich enojado, o quizá en cualquier batalla en la que esté envuelto.

Pigmalionismo: Esta locura causa que el personaje tenga una fascinación obsesiva con las estatuas porque están frías, tienen músculos duros, buena forma, no tienen emociones, etc. Esta obsesión se extiende al punto de querer relaciones sexuales con una estatua (si es físicamente posible). El personaje afectado tiene un 50% de intentar un acto sexual con una estatua cuando se presenta tal oportunidad. Así, un personaje aventurándose en un templo se alejaría del grupo para un interludio rápido con una encantadora estatua. Esta locura podría extenderse al punto de coleccionar estatuas para servir sus propósitos. El compañero ideal sería un golem o estatua encantada.

Sadismo La víctima de esta locura tiene el deseo de herir físicamente a la persona con la que tiene sexo con. Esto se puede hacer de varias maneras como dar una paliza, dar puntapiés, encadenar al compañero, etc. Esta locura podría llegar al punto de, bajo un orgasmo, matar a la persona comprometida.

Sexofobia: Esta locura hace que la víctima tenga miedo de tener sexo y evitará a toda costa tener sexo. Las razones para este miedo podrían ser gracia divina, complejo de superioridad (nadie es bastante bueno), etc.

Fobia sexual: Si se juega apropiadamente, una fobia sexual puede darle una buena cantidad de profundidad extra al personaje, sin embargo, si se juega incorrectamente puede ser desastroso.

Una fobia es un miedo a algo. Las fobias que se presentan aquí son miedos relacionados con el sexo de alguna manera.

Hay dos Tablas en esta sección, Varón y Hembra. Si el personaje es homosexual o bisexual, entonces va al sexo apropiado el 90% de las veces y al sexo opuesto del personaje el restante 10%. Si un personaje saca algo imposible (un varón saca una fobia estrictamente femenina), entonces vuelve a tirar en la Tabla destinada al sexo del personaje.

Tabla 35: Fobias sexuales femeninas

Tirada	Fobia sexual	Miedo a...
01-03	Agarafobia	Abuso sexual
04-06	Algofobia	Dolor sexual
07-12	Androfobia	Hombres
13-14	Anuptofobia	Estar sólo/a
15-17	Aphenfobia	Contacto psíquico

18-22	Coitofobia	Sexo
23-24	Coitus + Ferarum	Posturas
25-29	Coitus oralis	Sexo oral
30-35	Cypriodofobia	Enfermedades venéreas
36-38	Dyspareunia	Dolor sexual vaginal
39-41	Esodofobia	Virginidad
42-44	Gamofobia	Matrimonio
45-47	Gymnofobia	Cuerpos desnudos
48-50	Hedonofobia	Placer
51	Heterofobia	Heterosexuales
52-57	Homofobia	Homosexuales
58-60	Itifalofobia	Penes erectos
61-63	Maieusiofobia	Nacimiento de niños
64-65	Malaxofobia	Coqueteo
66-67	Medectofobia	Contorno del pene cuando es visible.
68-69	Menofobia	Menstruación
70-74	Merintofobia	Tamaño del pene, pechos, etc.
75-77	Necrofobia	Sexo con los muertos
78-79	Oneirogmofobia	Sueños
80-82	Parafobia	Perversiones sexuales
83-84	Phallofobia	Genitales masculinos
85-87	Primeisodofobia	Perder la virginidad
88-90	Proctofobia	Comunicación rectal
91	Sarmasofobia	Sexo con varios
92-93	Sexofobia	Sexo opuesto
94	Espermafobia	Semen
95-96	Teratofobia	Monstruos
97-100	Virgivitofobia	Violación

Tabla 36: Fobias sexuales masculinas

Tirada	Fobia sexual	Miedo a...
01-03	Agarafobia	Abuso sexual
04-06	Algofobia	Dolor sexual
07-09	Agriofobia	Quedar soltero
10-11	Anuptofobia	Contacto físico
12-14	Coitofobia	Sexo
15-17	Coitus oralis	Sexo oral
18-20	Cyprianofobia	Prostitutas
21-23	Cypriodofobia	Enfermedades venéreas
24-25	Ejafufobia	Eyacuación
26-28	Esodofobia	Virginidad
29-31	Erutofobia	Genitales femeninos
32-37	Gamofobia	Matrimonio
38-39	Gymnofobia	Cuerpos desnudos
40-44	Gynofobia	Mujeres
45-48	Hedonofobia	Placer
49-53	Malaxofobia	Coquetear
54-59	Medomalacofobia	Perder una erección
60-62	Merintofobia	Ser obligado
63-67	Necrofobia	Sexo con los muertos
68-71	Oneirogmofobia	Sueños húmedos
72-76	Parafobia	Perversiones sexuales
77-80	Parentenofobia	Muchachas jóvenes, normalmente vírgenes
81-85	Penis Captivas	Tener el pene sostenido herméticamente por los músculos vaginales
86-89	Primeisodofobia	Perder virginidad
90-92	Proctofobia	Relación rectal
93-95	Sarmasofobia	Meter mano
96-97	Sexofobia	Sexo opuesto
98-100	Venustafobia	Mujeres bellas

Unus-???? manía: Esta locura se manifiesta con un deseo ardiente y obsesión, en este caso un impulso incontrolable de tener sexo con un tipo particular de criatura. El afectado intentará furtivamente seducir a este tipo de criatura (todavía del sexo opuesto), cuando quiera que la oportunidad se presente, y normalmente buscará tales oportunidades. No deseará tener sexo con cualquier otro, incluso de su propia especie; y realmente afectará al pensamiento. Cuando tiene sexo con tal criatura, le gusta que la criatura haga las cosas raras relativas a las habilidades y talentos de la criatura (ver ejemplo abajo). Por supuesto puede ser más difícil con

algunas criaturas que con otras. La Tabla de al lado es pequeña y simple. Tira (1d20) en la Tabla siguiente para obtener la criatura que se desea:

Nombre (?)	Tipo	Nombre (?)	Tipo
Demigiant	Semigigantes	Kreen	Tohr ,Thri-Kreen
Dimidiusefe	Semi-elfos	Magus	Magos
Draco	Dracos*	Muli	Muls
Druidae	druidas	Nanus	Enanos*
Elfe	Elfos	Nequam	Ladrones
Giant	Gigantes*	Psioni	Psiónicos
Gobla	Elfos	Pugna	Luchadores
Gole	golem*	Sacerdos	Clérigos
Halfline	halfling	Templari	Templarios
Homo	Humanos*	Vates	Bardos

* puede ser tipo específico

Ejemplo: Una persona con unus-sacerdosmania tendrá el deseo de tener sexo con clérigos. Cuando tenga sexo con clérigo, puede querer que el clérigo ore. Una persona con unus-pugnamania sólo tendrá sexo con luchadores y puede querer que el luchador pegue, rasguñe, y luche durante el sexo. Una persona con unus-vatesmania sólo tiene sexo con bardos y puede querer que cante o recite durante sexo.

Uridpsomania: Esta locura rara causa que el personaje tenga el deseo de beber la orina de su compañero. Chequeo por enfermedad cada vez que bebe.

Voyeurism: La persona afectada por esta locura sólo tiene placer de observar los órganos sexuales de los demás o a la gente haciendo sexo, sobre todo en secreto.

Zoofilia: Esta locura se manifiesta con un deseo ardiente y obsesión, en este caso un impulso incontrolable de tener sexo con un tipo particular de animal normal. El afectado intentará furtivamente seducir a este tipo de animal (todavía del sexo opuesto), cuando quiera que la oportunidad se presenta, y normalmente buscará tales oportunidades. No deseará tener sexo con cualquier otro, incluso de su propia especie; y realmente afectará al pensamiento.

Sexo y sexualidad en los Reinos

"Hay una idea general en los Reinos que está marcada por la igualdad sexual; las mujeres y los hombres son igualmente educados, respetados, valuados y elegibles para cualquier papel en la sociedad. Esto se aplica en las tierras del sur, donde los hombres tienen a menudo varias esposas mientras las mujeres tienen sólo un marido, aunque los Norteños y Sureños entienden mal a menudo las estructuras sociales del otro. Esto es típico de un fenómeno extendido a lo largo de los Reinos: en materias de cortejo, matrimonio, sexo, y reproducción, como en la mayoría las materias, hay bastante aventurero y comerciante y esto hace que las personas estén familiarizadas con muchas costumbres extranjeras; no obstante, la mayoría de las personas consideran sus propias costumbres son civilizadas y apropiadas, mientras todas las otras costumbres son injustas y bárbaras.

Hay un énfasis fuerte puesto en la importancia de matrimonio a lo largo de los Reinos, aunque el cortejo, bodas, y las estructuras familiares varían considerablemente. El matrimonio puede ser dirigido por clérigos de casi cada iglesia, y los matrimonios de todas las fes son considerados igualmente válidos y unificadoras. Mientras el sexo generalmente es considerado mejor después del matrimonio, hay un estigma social muy pequeño en las tierras de Faerun sobre el sexo premarital. La actitud prevaleciente parece ser que una mujer joven y el hombre joven escogerán (o se escogido) entre si, y que los mismos sentimientos mutuos que los inspirarían tener sexo los llevarán a querer casarse.

Por supuesto, este ideal no se satisface a menudo. Tristezas, ya sean trágicas o cómicas o retorcidas, son el asunto favorito de los bardos. La violación es demasiado común, y es condenado fuertemente por agentes del bien, caos, y ley, como violaciones de derechos personales, autonomía individual, y el orden social estable, respectivamente.

Dos variaciones en particular de esta cara de ideal son la fuerte desaprobación social a las relaciones sexuales interraciales y homosexuales. Los matrimonios interraciales son considerados inferiores tácitamente. Se considera que el elfo que se casa a un humano se ha casado bajo en estado; su esposo se morirá mientras ella todavía es joven, y sus hijos semielfos se enfrentarán a gran discriminación y nunca podrán participar totalmente en su herencia de élfica. Igualmente, los semiorcos son considerados de algún modo más corrompidos aún que los orcos, posiblemente debido a la asunción tácita que ellos no son sólo mestizos, pero en la mayoría de los casos son obra de una violación.

Una nota, aunque es conocimiento común tanto en las personas y monstruos de los Reinos que el mestizaje de diferentes especies es factible y en otras no, no tenemos una explicación sobre el por qué algunas especies pueden mestizarse con otras y algunas no. No podemos decir el por qué castas cruzadas como las mulas son estériles, y los semielfos no lo son.

Las parejas homosexuales son casi un ruido en los oídos de los Reinos, y por esto lo toman como una cuestión de desdén. El escriba de Elminster, se dice, que aparte de su escriba es su amante, y esto sólo es tolerado por que Elminster desaprueba el alto estatus y la legendaria excentricidad. Por otra parte, la homosexualidad sólo se discute en la chismografía más malévola e historias de escándalos familiares.

Conjuros

Los homosexuales, sin embargo, son encontrados en desproporción y altos número entre ciertos grupos, como aventureros que han sido a menudo manejados a llevar sus propias vidas, ya que no encajaban en la sociedad normal, y en los sacerdotes de fes que requieren el celibato, ya que nunca tienes que explicar el por qué rehusas el matrimonio convencional. Por supuesto, la mayoría de las personas cree que la homosexualidad es más común en los grupos con los que se han tenido rivalidad. Se cree que se han creado ciudades con grupos grandes, pero su número de miembros y actividades son secretos y muy defendidos. Los datos que se encuentran de los eruditos reflejan la frecuencia real de la homosexualidad en los Reinos en hombres, mujeres, razas, naciones y ocupaciones.

Las materias sexuales no están en el porfolio de cualquier dios de los Reinos, aunque se podrían hacer casos en la diosa de la belleza (Sune), y el sado-masquismo, la diosa del dolor suplicante (Lloviatar). Un culto pequeño ha empezado a crecer alabando estos placeres, aunque la más cercana a este concepto es la diosa Sharess, diosa del Hedonismo, la lujuria, el exceso y el placer físico.

El uso de magia en el sexo ha estado sumamente limitado, debido en parte a la repugnancia que sienten algunos son el que los magos y clérigos utilicen conjuros para experimentar con sus órganos sexuales o psíquicos. Los conjuros listados en este manual deben ser considerados sumamente raros. Todos, no sólo los homosexuales, buscarán sexualidades alternativas, y aún cuando tales personas no son tan raras como nosotros pensamos, son sin duda difíciles de descubrir y encontrar. La mayoría de los conjuros usan el deseo sexual de persona de arma contra ellos, o muestra una marcada obsesión con reforzar el propio placer sexual del lanzador de una forma artificial. Desgraciadamente, raro es que estos conjuros sean utilizados para ayudar a otros a superar transtornos sexuales o para reforzar el placer sexual de otros, y es la humilde opinión de esta sabia que entre las mentiras encontradas por ahí, esta es la que va en la dirección correcta."

Compilado por el deletreado de Amn, el estudioso Salvia, sacerdote de Deneir, para la preservación del conocimiento y aumento de la sabiduría en los Reinos.

Se reprodujo para su compatriota, Rick Dechance.

Todos los conjuros listados aquí son para Hechiceros, pero la mayoría pueden ser ajustados fácilmente para los sacerdotes.

Cantrips

Anticoncepción (Abjuración)
Arousal (Encantamiento)
Atracción sexual (Todas Escuelas)
Conocer tendencia sexual (Adivinación)
Desabrochar (Alteración)
Esterilidad (Abjuración)
Excitación (Encantamiento/Hechizo)
Hablar con la almohada (Alteración)
Lubricación de Mordenkainen (Conjuración)
Montura (Conjuración/Invocación)
Palmada (Todas Escuelas)
Pellizco/presión (Todas Escuelas)
Retrasar Orgasmo (Todas Escuelas)
Sueño Húmedo (Invocación/ Ilusión)

Nivel 1

Beso de Dolor (Conjuro/Invocación)
Beso de Encanto (Encantamiento/Hechizo)
Beso de ensueño (Encantamiento/Hechizo)
Beso Irresistible de Don Juan (Encantamiento/Hechizo)
Cambiar Preferencia Sexual (Encantamiento/Hechizo)
Encantar Hombre I (Encantamiento/Hechizo)
Éxtasis (Encantamiento/Hechizo)
Fascinación (Encantamiento / Hechizo)
Fuerza Feromonal de Fyltar (Ilusión)
Impotencia (Encantamiento / Hechizo)
Invertir Orientación Sexual (Alteración)
Llamada (Encantamiento)
Masturbación (Encantamiento)
Orientación divina Sexual (Adivinación)
Palabra poderosa, Celos (Conjuro/Invocación)
Pene de poder de Annihilator (Evocación)
Pensamientos Freudianos (Invocación/Ilusión)
PMS (Conjuración)
Soplar Beso (Encantamiento/Hechizo)
Revulsión (Encantamiento)
Seducción I (Encantamiento/hechizo)
Seducción de Davenet (Encantamiento/Hechizo)
Seducir muertos vivos (Necromancia)
Skank (Encantamiento/Hechizo)

Nivel 2

Beso de Buenos Días de Layla (Encantamiento/Hechizo)
Beso de Debilidad (Conjuración/Invocación)
Baile de Encanto (Encantamiento/Hechizo)
Beso Vampírico (Necromancia)
Castidad (Abjuración)
Celos (Alteración)
Homofobia (Abjuración)
Ilusión pornográfica (Ilusión/fantasma)
La Mano Errante de Neville (Encantamiento)
Mirón (Alteración)
Orgasmo constante (Evocación)
Protección de Intoxicación (Abjuración)
Robar Sueño (Alteración/Necromancia)
Sexapil / Reforzar Presencia (Alteración)
Transferir Encanto (Encantamiento/Alteración)

Nivel 3

Beso de Esclavitud (Encantamiento/Hechizo)
Beso de Intoxicación (Encantamiento/Hechizo)
Beso Enfermo de Stanza (Necromancia)
Burdel Diminuto de Leomundo (Alteración)
Esclavo Sexual (Encantamiento/Hechizo)
Obsesión (Encantamiento)
Proeza (Alteración)
Ropas Nuevas del Emperador de Sacremon (Ilusión)

Nivel 4

Beso de Layla de la Mañana Después (Alteración)
Beso Encantado de la Enfermedad de Stanza (Necromancia)
Beso Sexual de Locura de Layla (Encant./Necromancia)
Cierto Beso de Enfermedad de Stanza (Necromancia)
Convertirse en Amante Fantasma (Ilusión/Fantasma)
Mal de amor (Encantamiento/Hechizo)

Negación de Angel (Encantamiento/Abjuración)
Palabra Poderosa, Desnudar (Encantamiento/Hechizo)
Palmadita de Perra de Bigby (Evocación)
Personificación Seductora de Layla (Alteración)

Nivel 5

Cierto Beso Encantado de Enfermedad de Stanza (Nec.)
Embellecimiento de Layla (Alteración)
Fetichismo embarazoso (Encantamiento)
Invertir Orientación de Género (Alteración)

Nivel 6

Cambiar Sexo (Alteración, Evocación)
Consolador prismático (Conjuro)
Invocar Succubus/Incubuss (Conj./Inv./Nec.)

Nivel 7

Cambiaformas Seductor de Layla (Alteración/Adivinación)
Impregnar (Necromancia)

Nivel 8

Beso de la Nereida (Conjuración/Invocación)
Palabra poderosa, castrar (Conjuración/Invocación)

Nivel 9

Beso de Desesperación Inmortal de Stanza (Alt./Nec.)
Beso de Muerte (Conjuración/Invocación)
Invocar Cissaldan (Conjuro/ Invocación)
Rompecorazones (Conjuración/Invocación)

Cantrips

Anticoncepción (Abjuración)

Nivel: Cantrip
Alcance: Toque
Componentes: S, M
Duración: Instantáneo
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 persona
Salvación: Ninguno

Una alternativa al Cantrip de Esterilidad para DM a los que no les gusta una protección 100%. Este cantrip disminuye significativamente la probabilidad de fertilización después del coito. Se lanza este cantrip después de la actividad sexual. En unos casos esto no sería Legal, y en algunos no se considera Bueno. El cantrip tampoco es completamente perfecto, ofreciendo sólo un 95%, según la Tabla siguiente:

Tirada%	Resultado
01-95	ninguna fertilización
96	ninguna fertilización de ninguna manera
97	un cigoto
98	dos cigotos (posiblemente idénticos)
99	1d6 cigotos
00	ambos compañeros embarazados (hay magia en juego)

El componente material por este hechizo es un capotillo rojo o una capucha roja.

Arousal (Encantamiento)

Reversible

Nivel: Cantrip
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: 1 turno + 1 rd / nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Criatura tocada
Salvación: Neg.

Este hechizo crea un estado de extrema excitación en la criatura afectada, incluyendo efectos biológicos y fisiológicos, aunque dicha excitación no se dirige hacia nada en particular. El inverso de este hechizo, *Desinterés*, termina completamente con cualquier lujuria

que el destinatario pudiera sentir. El componente material para este hechizo es un pimpollo de muérdago.

Atracción sexual (Todas Escuelas)

Reversible

Nivel: Cantrip
Alcance: 3m
Componentes: V, S
Duración: 30 minutos/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 persona
Salvación: Ninguno

Este cantrip hace que el destinatario gane un +1 a Carisma por cada tres niveles del mago para tener sexo. Así, este conjuro no actuará sobre cualquier otro aspecto de carisma; sólo sexo.

La mayoría de los magos lanzan el cantrip en su compañero/a, por lo que el compañero es más deseable haciendo más fácil la actuación del mago.

El inverso de este cantrip es *Aversión Sexual*. El modificador es -1 por cada tres niveles del mago en lugar de +1.

Conocer tendencia sexual (Adivinación)

Reversible

Nivel: Cantrip
Alcance: 10 metros
Componentes: V, S
Duración: 1 round/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 criatura cada 2 rounds
Salvación: Neg.

Este cantrip permite al mago leer el aura de una criatura. El lanzador debe permanecer estacionario y concentrado en el asunto durante dos rounds enteros. A la criatura se le permite una salvación contra hechizo y, si tiene éxito, el lanzador no aprende nada sobre la criatura en particular. Ciertos aparatos mágicos niegan este cantrip.

El inverso, alineamiento sexual indetectable, oculta la tendencia sexual de una criatura durante 24 horas.

Desabrochar (Alteración)

Reversible

Nivel: Cantrip
Alcance: 3m
Componentes: V, S
Duración: Momento
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Un objeto
Salvación: Ninguno

Por medio de este cantrip el lanzador puede causar que el objeto de la magia - hilo, cordón, cuerda, sogas, botón - se desabroche mágicamente. El inverso *abrochar* hace la función al revés.

Un conjuro más fuerte es Palabra Poderosa: Desnudar.

Esterilidad (Abjuración)

Nivel: Cantrip
Alcance: 3m
Componentes: V, S
Duración: 30 minutos por nivel
Lanzamiento: 1

Area de Efecto: Una persona
Salvación: No

Este conjuro es una forma mágica de control de la natalidad. Es efectivo en un 100% y puede ser lanzado sobre cualquier persona que lo acepte.

Excitación (Encantamiento/Hechizo)

Reversible

Alcance: 0
Componentes: V, S, M
Duración: 1 turno + 1 round por nivel
Lanzamiento: 1
Area de efecto: Criatura tocada
Salvación: Negativa

Este conjuro crea un estado de extrema excitación en la criatura afectada, incluyendo los efectos biológicos y psicológicos, aunque la excitación no es creada hacia una persona o alguien en particular. El reverso de este conjuro, Desisterés, causa la pérdida de placer y cualquier pensamiento lujurioso que se pueda sentir.

El componente material del conjuro es un ramo de muérdago.

Hablar con la almohada (Alteración)

Nivel: Cantrip
Alcance: 0'5m
Componentes: V, S
Duración: 1 turno por nivel
Lanzamiento: 1
Area de efecto: Una almohada
Salvación: No

Cuando es lanzado este conjuro, el lanzador encanta una almohada con la habilidad de hablar. La almohada sólo puede hablar sobre temas sexuales. El lanzador puede darle un nivel de lenguaje más duro a decidir cuando es lanzado el conjuro. El nivel de lenguaje varía dependiendo del tema que se quiera discutir y la perversión de la mente del lanzador.

Lubricación de Mordenkainen (Conjuración)

Nivel: Cantrip
Alcance: 1m
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos por nivel
Lanzamiento: 1
Area de Efecto: Un area de 15cm

Este cantrip cubre una superficie orgánica con una resbaladiza grasa naturales. Los rumores dicen que el area de efecto del conjuro era demasiado para los propósitos de Mordenkainen.

Montura (Conjuración/Invocación)

Nivel: Cantrip
Alcance: 10 metros
Componentes: V, S
Duración: 2 horas/nivel
Lanzamiento: 1 turno
Área de Efecto: 1 montura
Salvación: Ninguna

Por medio de este cantrip el lanzador conjura a una persona muy atractiva del sexo opuesto para ser-

virlo. La persona le sirve de buena gana y bien, pero a la expiración de la duración del cantrip desaparece, volviendo a su propio lugar. La montura no viene con ningún vestido o ropa. La montura no puede hacer nada pero ejecuta actos sexuales básicos.

Este cantrip fue creado por aprendices magos para practicar su arte. Esto es sólo un cantrip porque el ser conjurado sólo sirve un propósito (un propósito divertido, pero no un propósito práctico).

Palmada (Todas Escuelas)

Nivel: Cantrip
Alcance: 3m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 persona
Salvación: Neg.

La víctima de este hechizo siente una palmada poderosa en la mejilla. Las criaturas se deben salvar contra hechizos o ser distraídas por un momento, deslumbradas por el viento (perder la concentración de hechizos, etc.)

Pellizco/presión (Todas Escuelas)

Nivel: Cantrip
Alcance: 3m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 persona
Salvación: Especial

Este cantrip causas que la víctima sienta la sensación de ser pellizcada o una pequeña presión como por un índice y pulgar no vistos. La porción del cuerpo que será pellizcada debe ser vista por el lanzador y descubierta de armadura. Las víctimas que son lanzadores de conjuros se deben salvar contra hechizo o hacer un chequeo de Inteligencia para evitar perder la concentración. Otras criaturas inteligentes, pequeñas y medianas deben hacer el mismo chequeo o estar distraídas por un momento. El lanzador debe hacer un movimiento de pellizco con su mano para lanzar el hechizo.

Retrasar Orgasmo (Todas Escuelas)

Nivel: Cantrip
Alcance: 10 m
Componentes: V, S
Duración: 1 round/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 criatura
Salvación: Neg.

Este cantrip retrasa cualquier orgasmo 1 round por nivel del lanzador. Así, si el TTC indica un orgasmo, no entra en vigor hasta +1 rd / nivel.

Sueño Húmedo (Invocación/ Ilusión)

Nivel: Cantrip
Alcance: Especial
Componentes: V, M
Duración: Especial
Lanzamiento: 1 round
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Este cantrip consta de una palabra susurrada a otra persona, que no oirá o entenderá la palabra, y que experimentará un sueño erótico suficiente para producir un orgasmo la próxima vez que esa persona se duerma.

El componente material es una pluma teñida con sangre.

Nivel 1

Beso de Dolor (Conjuro/Invocación)

Nivel: 1
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Instantáneo
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: 1/2

Cuando un mago lanza este conjuro, debe besar a la víctima intencional y la víctima debe poder recibir un beso (no en combate). Este beso causa a la víctima 1d3 puntos de golpe de daño, más 3 puntos por cada nivel de experiencia del conjurador, hasta un máximo de 1d3 +20 puntos. Aquéllos que se salven con éxito contra hechizos reciben la mitad de daño.

Beso de Encanto (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 1
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Especial
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Neg.

Este sutil hechizo funciona como un conjuro de encantar persona, sólo que el blanco debe ser masculino y que el lanzador debe ser hembra y besar a su blanco. El blanco se salva a -2. Por otra parte este hechizo actúa sólo como un hechizo de encantar persona.

Beso de ensueño (Encantamiento/Hechizo) Reversible

Nivel: 1
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: 1 turno/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Ninguno

Cuando un mago lanza este conjuro, debe besar a la víctima intencional y la víctima debe poder recibir un beso (no en combate). Después del beso la víctima entra en un profundo letargo comatoso.

Palmotear o herir, despierta a la criatura afectada pero el ruido normal no lo hace. Despertar del sueño requiere un round entero.

El inverso de este conjuro es *Beso de Despertar* que despertará a una persona que esté mágicamente dormida.

Beso Irresistible de Don Juan (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 1
Alcance: Toque
Componentes: S

Duración: Especial
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Ninguno

Cuando un mago lanza este conjuro, debe besar a la víctima deseada y la víctima debe poder recibir un beso (no en combate). El mago está al mando y puede decidir cuánto tiempo estar besando. Después del beso ambos el mago y la víctima están aturdidos por 1 segmento por cada round del beso.

Cambiar Preferencia Sexual (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 1
Alcance: 120 metros
Componentes: V, S
Duración: Especial
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 persona
Salvación: Neg.

Este conjuro afecta a cualquier persona sobre la que se lanza. El término persona incluye cualquier humano bípedo, semihumano o humanoide de tamaño humano o más pequeño, como enanos, elfos, gnolls, halfling, kobolds y otros.

Inteligencia Tiempo entre chequeos

3o menos	3 meses
4 a 6	2 meses
7 a 9	1 mes
10 a 12	3 semanas
13 a 14	2 semanas
15 a 16	1 semana
17	3 días
18	2 días
19 o más	1 día

La persona recibe una salvación contra conjuros para evitar el efecto, con cualquier ajuste debido a Sabiduría. Si la persona recibe daño del grupo del lanzador en el mismo round en que se lanza el hechizo, se añade un +1 a la salvación de la víctima por cada punto del golpe de daño recibido. Si el destinatario del hechizo falla su salvación, se cambia su preferencia sexual a la opuesta. Así un hombre al que le gustaban las mujeres preferirá ahora a otros hombres.

La duración del conjuro es función de la Inteligencia de la persona encantada. El hechizo se rompe si se saca una salvación, y esta salvación se tira en una base periódica, según la Inteligencia de la criatura (ver Tabla siguiente).

El DM debe asegurarse que el destinatario del hechizo se adhiere a los efectos del hechizo, pero no es necesario ir en detalle.

Encantar Hombre I (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 1
Alcance: Radio de 5 m.
Componentes: V, S
Duración: 1d4 + 1 turnos
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1d4 + 4 hombres de 3 DG o menos
Salvación: Ver abajo

Este conjuro es usado por Brujas y Valkyrias, pero otros magos diestros pueden ajustar el hechizo para sus necesidades. Una bruja debe tener un Carisma de por lo menos 11 para lanzar este hechizo.

Afecta a las víctimas de la misma forma que un hechizo de *encantar persona*. Si hay un jefe con un grupo de hombres, puede dispersar el encanto si su Carisma más una tirada de 1d8 es seis puntos o más que el carisma de la bruja. Si el hechizo no es dispersado por un jefe, cada hombre dentro del área de efecto debe intentar una salvación contra hechizos. Un éxito en la salvación niega el efecto del hechizo para ese hombre. Si hay más hombres dentro de rango que el máximo número que se puede afectar, el hechizo se dirige primero contra los hombres de niveles más bajos. El hechizo no funcionará en un hombre que ha recibido daño de alguna otra acción de la bruja durante el presente encuentro.

Hay cuatro variaciones de este conjuro (Encantar Hombre II a tercer nivel, Encantar Hombre III a quinto nivel). Los conjuros y la diferencia en duración y área de efecto son los siguientes:

E.Hombre II	1d6 + 4 turnos
	1d6 + 6 hombres de 4 DG / nivel o menos
E.Hombre III	1d8+4 turnos
	1d8 + 8 hombres de 5 DG / nivel o menos
E.Hombre IV	1d10+4 turnos
	1d10+10 hombres de 6 DG / nivel o menos
E.Hombre V	1d12+4 turnos
	1d12+12 hombres de 8 DG / nivel o menos

Éxtasis (Encantamiento/Hechizo)

Nivel:	1
Alcance:	5 metros
Componentes:	V, S
Duración:	1 round + 1 round/nivel
Lanzamiento:	1
Área de Efecto:	1 persona
Salvación:	Neg.

Las acciones del mago, junto con sus encantaciones eróticas causan a la persona entrar en un agradable, chillón, orgasmático, ataque erótico. El término persona incluye cualquier humano bípedo, semihumano, o humanoide de tamaño gigante o más pequeño, tales como enanos, elfos, gnolls, halfling, kobolds y otros.

La persona recibe una salvación contra conjuros para evitar el efecto, con cualquier ajuste a Sabiduría. Si la persona falla la salvación, pierde todos los bonus a armadura por Destreza. Además, no puede moverse de su presente situación. No puede lanzar conjuros, atacar, usar artículos, etc. Básicamente, el personaje está atrapado en una experiencia realmente agradable y no puede funcionar propiamente.

Fascinación (Encantamiento/Hechizo)

Nivel:	1
Rango:	3,5 m.
Componentes:	V, S, M
Duración:	20 turnos
Lanzamiento:	1
Área de Efecto:	Una persona
Salvación:	Neg

La persona afectada será incapaz de hacer cualquier cosa en absoluto excepto seguir al mago dondequiera que vaya, incapaz de apartar sus ojos de él/ella. Si es atacado, el afectado tratará de pegar a cualquier oponente, incluso sus propios camaradas, en

una furia frenética (+1 pegar, -1 a AC) para continuar moviéndose hacia el mago.

Fuerza Feromonal de Fyltar (Ilusión)

Nivel:	1
Rango:	10 metros
Componentes:	S, M
Duración:	1 round/nivel
Lanzamiento:	1
Área de Efecto:	10 metros
Salvación:	Neg.

Este conjuro funciona como el cantrip Arousal (ver arriba) con dos pequeños ajustes. Primero, las criaturas que no pueden oler están automáticamente exentas. Segundo, levanta la moral de todas las criaturas afectadas por 1d4. El componente material es un pétalo de rosa, aplastado mientras se lanza.

Impotencia (Encantamiento/Hechizo)

Nivel:	1
Alcance:	5 metros
Componentes:	V, S, M
Duración:	10 rounds/nivel
Lanzamiento:	1
Área de Efecto:	Una criatura
Salvación:	Neg.

Este hechizo habilita al lanzador del conjuro dejar a una criatura, él mismo u otra, impotente (incapaz de relaciones sexuales). El componente material es un cubo de agua fría. La encantación consta de una personalidad específica (tal como "Baba Yaga") que puede ser odiosa a la criatura. La salvación es realmente un chequeo en la aversión a la personalidad generada en la criatura. Si la criatura encuentra a la persona repulsiva, falla la salvación.

EFEECTO OPTATIVO: Durante el período de impotencia, la criatura atacará a -2 y hará que las tiradas de moral y salvación tengan un -2. Las puntuaciones de Sabiduría, Constitución y Carisma se bajarán por 1-3 puntos cada una durante la duración del conjuro. También, durante este tiempo la criatura se sentirá miserable.

Invertir Orientación Sexual (Alteración)

Nivel:	1
Alcance:	10 metros
Componentes:	V, S, M
Duración:	Especial; Permanente, con salvación una vez/día
Lanzamiento:	1
Área de Efecto:	Una criatura
Salvación:	Especial; ver abajo

Este conjuro cambia temporalmente la orientación sexual de una criatura de hetero a homosexual, o viceversa. Un bisexual que favorece un género ahora favorecerá el otro y un bisexual igualmente dispuesto hacia ambos géneros no será afectado. Criaturas asexuales o criaturas de especies con más de dos géneros serán afectadas, si se puede.

No hay ninguna salvación per se contra este conjuro. Más bien, después de experimentar la atracción sexual de manera alterada, o la falta inesperada la acostumbrada atracción sexual, el sujeto, si lo desaprueba, tiene derecho a una tirada de Constitución a -4. Una tirada exitosa de Constitución experimentará una fuerte pero represiva atracción erótica hacia un in-

dividido por 1 round/nivel del conjurador, después de la cual los efectos desaparecerán permanentemente. Una nueva tirada de Constitución se puede tirar una vez por día, pero con una penalidad acumulativa de -1 por día. Un chequeo de 1 siempre tiene éxito.

El componente material es un trozo cóncavo de arcilla que el lanzador remoldea en un trozo convexo.

Llamarada (Encantamiento)

Nivel: 1
Alcance: 10 metros/nivel
Componentes: V, S
Duración: 1 round/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 criatura por nivel del lanzador
Salvación: ½ duración

Lanzando este conjuro, el mago debe exponer una parte del cuerpo (rodilla, muslo, hombro o algo más sensible, como el lanzador desee) y gritar algo apropiado. Sólo afectará a miembros del sexo opuesto o homosexuales. Causará que todas las criaturas afectadas estén aturdidas por el increíble atractivo de la parte del cuerpo que acaban de ver expuesta.

Masturbación (Encantamiento)

Nivel: 1
Alcance: 10 metros
Componentes: S, M
Duración: 1 round/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Neg.

Este conjuro causa la excitación del Arousal con el añadido de un impulso irresistible de masturbarse con cualquiera y todos los órganos sexuales externos. Este hechizo funciona como una combinación del cantrip Arousal con una orden de "¡mastúrbate!" Si ningún apéndice está libre para este propósito, el sujeto se frotará los órganos sexuales contra cualquier objeto cercano. El componente material son dos pedazos de tela, frotados rápidamente el uno contra el otro.

Orientación divina Sexual (Adivinación)

Reversible

Nivel: 1
Alcance: 10 metros
Componentes: S, M
Duración: Especial
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Ninguno

Este conjuro revela la hetero u homosexualidad de una criatura de una especie dada con dos géneros.

El componente material es una gema clara, descolorida, que cambia de color como sigue:

Rojo	totalmente heterosexual
Naranja	fuertemente heterosexual
Amarillo	bisexual hacia hetero
Verde	50/ 50 bisexual
Azul	bisexual hacia homo
Violeta	fuertemente homosexual
Ultravioleta	totalmente homosexual

* **Nota:** Esta es simplemente la escala Kinsey de sexualidad.

A la luz normal del día por supuesto, el ultravioleta no se mostrará claramente, y parecerá a alguien sin infravisión como lavanda. La criatura escrutada debe estar viva y ser visible al lanzador. El método de vista - infravisión, clarividencia, etc. - no importa. Retratos, ilusiones, o estatuas, sin embargo, no bastan. La gema permanecerá blanca, indicando el fracaso del hechizo, si la criatura es asexual, sus atracciones no dependen en absoluto del género, o está mágicamente protegida, como por el conjuro inverso, *Esconder Orientación Sexual*, que oculta la orientación sexual de descubrimiento mágico o psiónico por 24 horas.

Nota: aunque la psiónica es todavía una disciplina joven y arcana en los Reinos, se ha demostrado que la ciencia psiónica de *Ver Aura* puede revelar la orientación sexual, sobre todo cuando el sujeto ha gastado mucha energía psíquica en sexo o sexualidad.

Palabra poderosa, Celos (Conjuración/Invocación)

Nivel: 1
Alcance: 5 metros/dos niveles
Componentes: V
Duración: 1 hora/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Un mamífero masculino
Salvación: Ninguno

Cuando se lanza este conjuro, el destinatario gana una condición de excitación sexual y actividad productiva. Esto se refleja en el destinatario como un +2 de modificador por cada tres niveles del mago a la destreza con respecto a tener sexo. Así, este conjuro no actuará sobre cualquier otro aspecto de la destreza; sólo sexo. También debido a su hiperestado, el destinatario gana un +1 a pegar. Además, pierde dos puntos de Inteligencia y un punto de sabiduría; y gana un punto de Carisma. Estos extras se acaban cuando el hechizo acaba.

Pene de poder de Annihilator (Evocación)

Nivel: 1
Alcance: 18cm o menos (normalmente menos para muchos lanzadores de conjuros)
Componentes: V, S
Duración: 1 turno por nivel
Lanzamiento: 1
Área de efecto: El pene del lanzador
Salvación: Especial

Con este conjuro, cualquier lanzador masculino enfatiza su pene con la resistencia del acero, capaz de resistir cualquier ataque Bobbit o un dispositivo de corte o punzante para el pene. Este conjuro también es utilizado como solución a la impotencia o para la prevención de enfermedades benéreas y la eyaculación precoz. ¡Un conjuro para compartir con los amigos!

No preguntes por los componentes somáticos...

Pensamientos Freudianos (Invocación/Ilusión)

Nivel: 1
Alcance: Dentro del rango de audición del sujeto
Componentes: V, M
Duración: 1 turno/nivel
Lanzamiento: 1

Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Nota: Éste es un gran vehículo de juego para algunos jugadores si sus personajes reciben este conjuro. Podría ser realmente divertido tener un perverso por personaje.

Una persona sujeta a este conjuro empieza conscientemente y subconscientemente a interpretar todo en términos sexuales. Por ejemplo, los sujetos percibirían una espada no sólo como arma sino también como un intento de violación por un varón, y experimentarían comiendo un taco como... pues, hazte a la idea.

El componente material es el símbolo sagrado del lanzador, y el componente verbal es una indirecta lujuriosa.

PMS (Conjuración)

Reversible

Nivel: 1
Alcance: 10 metros
Componentes: V, S, M
Duración: 1 round/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: 1/2

PMS causa al sujeto experimentar un dolor incesante, agónico, embotado palpitante en toda la ingle y bajo abdomen, como si se atornillaran todos los músculos en esa área. GAC0 y todas las tiradas de salvación son tratadas como si el sujeto tuviera un nivel menos (un personaje de niveles 0 ó 1 falla automáticamente) y su Constitución y Carisma se reducen en 1 durante la duración del conjuro. Una salvación exitosa da por resultado un dolor de cabeza reduciendo Constitución y Carisma por 1 durante la duración del conjuro.

Soplar Beso (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 1
Rango: 3,5 m
Componentes: S
Duración: --
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: --
Salvación: --

Este conjuro refuerza un conjuro besado permitiendo que su rango aumente en lugar de ser toque. Se debe lanzar este conjuro 1 round antes del hechizo besado. Se puede usar cualquier hechizo besado en conjunto con este conjuro. Nota que esto permite que el lanzador sople un beso a aquéllos que no lo desearían. Así, los problemas de contacto físico durante el combate y tal se han eliminado.

Revulsión (Encantamiento)

Reversible

Nivel: 1
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: 1 turno + 1 round/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Criatura tocada
Salvación: Neg.

Un lanzamiento exitoso del conjuro de Revulsión deja al destinatario disgustado hasta el punto de

náuseas ante cualquier perspectiva de entrar en relaciones sexuales de cualquier tipo, no importa cómo de poco. El inverso de este hechizo, Indiferencia, elimina cualquier pensamiento negativo o sentimiento que tenga el destinatario y los reemplaza por una indiferencia absoluta. El componente material de este hechizo es una sanguijuela o el ojo de un atún.

Seducción I (Encantamiento/hechizo)

Nivel: 1
Alcance: 1,8 m.
Componentes: V, S
Duración: 2 turnos o hasta que sea dispersado
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona (4 DG o menos)
Salvación: Ver abajo

Este conjuro es usado por brujas (algunos hechiceros lo han personalizado para su uso). Este conjuro causa a la persona afectada dejar a un lado todas las armas, armadura y ropa, en un intento de seducir a la bruja, dejando a la víctima casi indefensa contra los ataques de la bruja o cualquier otro personaje o criatura. Inmediatamente después de que el hechizo desaparezca o se disperse, la víctima puede recuperar una de sus armas caídas en una tirada de 11 o más en 1d20. Si el tirada es 16 o más, la víctima también puede recuperar un escudo o casco. Se repiten estas tiradas cada round hasta que tenga éxito, mientras la víctima quede dentro del rango para poder recoger sus armas u otros objetos.

La salvación es una tirada directa contra conjuros, modificada por sólo por Sabiduría (no se aplica ningún objeto mágico de protección o similares). Además, la víctima se debe salvar a -1 por cada dos puntos de Carisma del lanzador por encima de 12, redondeados hacia arriba (ej: -1 para Carisma 13 o 14, -2 a 15 o 16, -3 a 17 o 18). Esta salvación da a los personajes o criaturas con una Sabiduría decente una oportunidad mejor de salvarse contra conjuros, debilita un poco el poder, y hace el cálculo de salvación mucho más fácil que por el método original que aparece abajo.

SALVACIÓN ALTERNATIVA: La salvación para este conjuro se computa añadiendo el nivel del conjuro de seducción (1 a 8) a la puntuación de Carisma de la bruja y restado de la puntuación de Sabiduría de la víctima intencional. Se usa como modificador el número resultante (más o menos) de una tirada de 1d20. La tirada ajustada debe ser igual o mayor que un cierto número, dependiendo de la clase de la víctima, para que la salvación tenga éxito. Los luchadores requieren un 13, los bribones 12, los magos 9 y los clérigos 8. Hay siete variaciones de este hechizo (Seducción II a segundo nivel, Seducción III a tercer nivel).

Seducción II	Una persona (6 DG/ nivel o menos)
Seducción III	Una persona (8 DG/ nivel o menos)
Seducción IV	Una persona (10 DG/ nivel o menos)
Seducción V	Una persona (12 DG/ nivel o menos)
Seducción VI	Una persona (14 DG/ nivel o menos)
Seducción VII	Una persona (16 DG/ nivel o menos)
Seducción VIII	Una persona (18 DG/ nivel o menos)

Seducción de Davenet (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 1
Alcance: Especial
Componentes: V, S, M
Duración: Permanente o hasta que se disperse

Lanzamiento: 1 hora
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ver abajo

El conjurador puede afectar a un individuo de la orientación sexual opuesta para que se enamore del conjurador y de buena gana obedezca todas sus órdenes. Que la víctima ha sido seducida (mágicamente o de otra forma) será claro a aquellos que hagan un chequeo con éxito de sabiduría. Para lanzar el conjuro, el conjurador debe coger un artículo personal de la víctima, y entonces lanzar el hechizo hacia el artículo.

Cuando se le devuelve a la víctima el artículo y lo reconoce, el hechizo está completo.

La víctima tiene derecho a una salvación especial en un d20 basada en Inteligencia. Se modifica la tirada añadiendo la Sabiduría de la víctima y restando el carisma aparente del conjurador (*OPTATIVO*: presencia). El conjuro es eficaz hasta que se disperse.

Mientras esté bajo el encantamiento, la víctima tomará como evangelio todo lo que el conjurador dice, y se esforzará en proteger y defender al conjurador todas las veces. Si el conjuro es roto por otra magia o por la voluntad del encantador, sin embargo, la víctima recordará todo y sabrá que la magia estaba en el ajo.

Seducir muertos vivos (Necromancia)

Nivel: 1
Alcance: 10 metros
Componentes: V, S, M
Duración: 24 horas
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: 1 muerto vivo + (1 muerto vivo/ cada 2 niveles por encima del 9º)
Salvación: Ninguno

Este conjuro crea una orden a un (o más) muerto vivo para que entre en la conducta sexual de la opción de lanzador con el lanzador. El muerto vivo no hará ningún esfuerzo para dañar al lanzador, aunque la enfermedad por toque de un zombi o pudrir de una momia, por ejemplo, pueden ocurrir normalmente. Cada orgasmo alcanzado por el lanzador causa 1d6 daño al muerto vivo. El componente material es una gota de semen mezclado con sangre menstrual.

Skank (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 1
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 5 rounds/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Criatura tocada
Salvación: Neg.

Este conjuro vuelve a una inocente, dulce persona en una salvaje y loca ninfómana. La persona afectada estará afectada por la locura de la ninfomanía durante la duración del conjuro.

Este conjuro es muy popular con aprendices en la escuela que gustan de lanzarlo sobre odiosas niñas pijas.

Nivel 2

Beso de Buenos Días de Layla (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 2
Alcance: Toque

Componentes: S
Duración: Instantáneo
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Ninguno

Este conjuro despierta a una criatura durmiendo naturalmente y causa que esté dispuesta favorablemente hacia el lanzador por 1d6 turnos. También quita cualquier resaca natural.

Beso de Debilidad (Conjuración/Invocación)

Nivel: 2
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Especial
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Cuando un mago lanza este conjuro, debe besar a la víctima intencional y la víctima debe poder recibir un beso (no en combate). Este beso causa a la víctima perder 2d4 puntos de Fuerza por 24 horas. Después de la recepción de tal beso, la víctima estará completamente desvalida por 1d10 turnos.

Baile de Encanto (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 2
Alcance: 10 metros
Componentes: S, M
Duración: Especial
Lanzamiento: Variable
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Neg.

Este conjuro encanta a una persona del sexo opuesto seleccionada por el lanzador. Es sutil, y no se puede descubrir su lanzamiento antes de que acabe. El lanzador baila un baile seductor y se desviste mientras baila. Por cada round que baila, se impone un -1 a la salvación.

Beso Vampírico (Necromancia)

Nivel: 2
Rango: Toque
Componentes: S
Duración: 1 round/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Ninguno

Cuando un mago lanza este conjuro, debe besar a la víctima intencional en el cuello y la víctima debe poder recibir un beso (no en combate). Después del beso la víctima perderá 2 puntos de golpe por round. El lanzador recibirá uno de esos puntos de golpe por round si no está al máximo de sus puntos de golpe ya.

Castidad (Abjuración)

Reversible

Nivel: 2
Rango: Toque
Componentes: S, M
Duración: 1 turno/nivel

Lanzamiento: 2
Área de Efecto: Criatura tocada
Salvación: Neg.

Este conjuro compele a la criatura afectada a abstenerse completamente de cualquier forma de actividad sexual, incluso mirar amigablemente pero con voz trasfondos sexuales, alejándose todo lo necesario para evitar cualquier cosa que pueda llevar a lujuria. El inverso, *Promiscuidad*, compele a los sujetos a intentar comprometerse en su actividad sexual favorita tan rápidamente como sea posible.

El componente material de este hechizo es una pequeña llave de plata.

Celos (Alteración)

Nivel: 2
Alcance: 2 m.
Componentes: V, S
Duración: 2 turnos + 1 turno/nivel
Lanzamiento: 2
Área de Efecto: 1-6 personas
Salvación: Neg.

Las personas afectadas se volverán celosas al punto que ignorarán al mago o a cualquier otra fuente de peligro presente y reñirán entre ellos. Hay una oportunidad igual a la Inteligencia del mago de tal discusión llegue a las armas y si ocurre, hay una oportunidad adicional igual a la inteligencia del mago de que la lucha sea a muerte. Si la lucha no es a muerte, entonces los combatientes saldrán de estado cuando sean golpeados.

Homofobia (Abjuración)

Reversible

Nivel: 2
Alcance: 20 metros
Componentes: V, S, M
Duración: 1 turno + 1 round/nivel
Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Neg.

La Homofobia causa que una persona, indiferente de la orientación, se quede enojado y nauseabundo ante el concepto o la vista de cualquier persona o conducta que se pueda tratar como homosexual. El sujeto intentará evadir y evitar tal cosa y si la evasión demuestra imposible, actuará hostil e incluso violento.

Los homosexuales afectados por este conjuro estarán constantemente incómodos. El conjuro inverso, *Heterofobia*, tiene exactamente los mismos efectos, sólo que la aversión es hacia heterosexuales y heterosexualidad. El componente material es un trozo de queso mohoso de forma triangular (o cuadrada, para el con-verso).

Ilusión pornográfica (Ilusión/fantasma)

Nivel: 2
Alcance: Especial
Componentes: V, S, M
Duración: 1 turno/nivel
Lanzamiento: 2
Área de Efecto: Dentro de un cuadrado vertical de 3 x 3 m.
Salvación: Neg.

Este hechizo crea una muy convincente ilusión erótica con el efecto fantasmal del cantrip *Arousal*. La ilusión incluye sólo efectos visuales y sonoros.

La Mano Errante de Neville (Encantamiento)

Nivel: 2
Alcance: 20 metros
Componentes: V, S, M
Duración: 1 round/nivel
Lanzamiento: 2
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Neg.

Se llama la Mano Errante de Neville no por su inventor, sino por su primera víctima: Neville, sacerdote alto de Torm, que de repente se encontró incapaz de evitar la tentación de sobar al joven y precioso acólito que comenzaba en la orden. (Oímos que su en último destino misionero en Icewind a Dale le va muy bien). El componente material es una hoja de hiedra venenosa.

Mirón (Alteración)

Nivel: 2
Alcance: 6m
Componentes: V, S, M
Duración: 2 rounds/nivel
Lanzamiento: 2
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Un mirón es una persona que obtiene satisfacción sexual de observar los órganos sexuales sobre todo en secreto. Así, este conjuro deja que el mago vea a través de la ropa de una persona y examine sus órganos sexuales. Por supuesto la satisfacción se debe alcanzar solamente por el mago. El componente material del hechizo es un pequeño pedazo de tela y un pequeño pedazo de vidrio.

Orgasmo constante (Evocación)

Nivel: 2
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: 1 turno + 1 round/nivel
Lanzamiento: 2
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: ½

Este conjuro causa que el destinatario empiece a tener un orgasmo, repetidamente y con gran goce, hasta que el cuerpo del sujeto ya no es capaz de sostener el orgasmo. La duración se basa en el nivel, pero hablando médicamente, podría acabar cuando el cuerpo se derrumba de agotamiento, o (para varones) cuando el cuerpo no puede producir más fluido seminal. El DM puede agregar posibles modificadores negativos para combate, movimiento, etc. debido al estado entusiasmado de la víctima. Una salvación exitosa da por resultado un orgasmo de duración normal.

Protección de Intoxicación (Abjuración)

Nivel: 2
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 1 hora/nivel
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona

Salvación: Ninguno

Este conjuro causa que el destinatario sea inmune a los efectos de cualquier tipo de alcohol. También le concede inmunidad al conjuro *Beso de Intoxicación*.

Robar Sueño (Alteración/Necromancia)

Nivel: 2
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Especial
Lanzamiento: Especial
Área de Efecto: Especial
Salvación: Ninguno

Este conjuro deja que el lanzador robe el tiempo de sueño de su compañero sexual. El lanzador hace el amor con una persona y una vez la persona llegue al clímax se duerme por una hora por nivel del lanzador, hasta un máximo de 12 horas. El lanzador se refresca igual que si hubiera dormido por esa longitud de tiempo.

Sexapil/Reforzar Presencia (Alteración)

Nivel: 2
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: Especial
Lanzamiento: 2
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

El destinatario de este conjuro sufre una transformación en apariencia que le hace volverse más sexualmente atractivo a miembros del género opuesto no importa la presencia inicial de destinatario. Aspecto, olor, suavidad, e incluso el sabor de la piel exterior es afectado. La presencia del destinatario es afectada como sigue:

Nív.	PRE	Duración	Nív.	PRE	Duración
01	14	10 minutos	10	23	2 días
02	15	20 minutos	11	24	4 días
03	16	30 minutos	12	25	8 días
04	17	1 hora	13	26	16 días
05	18	2 horas	14	27	32 días
06	19	4 horas	15	28	64 días
07	20	8 horas	16	29	128 días
08	21	16 horas	17+	30	256 días
09	22	1 día			

Nota si dos magos lanzan el conjuro en una persona simultáneamente, entonces se añaden sus niveles para efectuar una magia más fuerte. Además, este conjuro tiene el efecto de negar cualquier maldición mágica que degrade la belleza natural del destinatario.

El componente material de este conjuro es un cosmético y equipo del perfume mágicamente preparados por un mago.

Transferir Encanto (Encantamiento/Alteración)

Nivel: 2
Alcance: 3 m.
Componentes: V, S
Duración: Como el conjuro transferido
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Este conjuro permite a un lanzador de más alto nivel subvertir encantos mágicos a sus propios propósitos. Por ejemplo: Erin, una maga de segundo nivel lanza *Encantar Persona* en Bryce, que se queda encantado. Anna, una maga de tercer nivel lanza *Transferir Encanto* hacia Bryce, después de lo cual Bryce se vuelve Encantado a Anna. Sin embargo, Deneira, otra maga de tercer nivel, no puede transferir el encanto a ella, pues no tiene un nivel más alto que Anna.

Nivel 3

Beso de Esclavitud (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 3
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Especial
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Cuando un mago lanza este conjuro, debe besar la víctima intencional y la víctima debe poder recibir un beso (no en combate). Es realmente un conjuro de *Encantar Persona* sin salvación. Los chequeos para romper tal encanto se hacen después de dos veces de la duración normal. La víctima de este hechizo obedecerá incuestionablemente cualquier orden.

Beso de Intoxicación (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 3
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: 1 turno/nivel del lanzador
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Este conjuro causa que la víctima quede totalmente bebida. Entra un estado de gran intoxicación.

Beso Enfermo de Stanza (Necromancia)

Nivel: 3
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Permanente hasta curado
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Neg.

Este conjuro causa una enfermedad escogida al azar entre las enfermedades sexuales normales en la víctima.

Burdel Diminuto de Leomundo (Alteración)

Nivel: 3
Alcance: 0
Componentes: V, S, M
Duración: 5 horas + 1 hora/nivel
Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Esfera 4,5 m. de diám.
Salvación: Ninguno

Cuando se lanza este conjuro, el mago crea un quieto, opaco, a prueba de ruidos campo de cualquier color deseado alrededor de su persona. Hasta 7 otras criaturas de tamaño humano pueden entrar en el campo junto a su creador, y éstos pueden entrar y salir libremente del burdel sin dañarlo, pero si el conjurador se sale, el conjuro acaba.

La temperatura dentro de la choza es de unos agradables 15,5 °C, si la temperatura exterior está entre -18 y 38 grados. Una temperatura exterior por debajo de -18 y por encima de 38 baja o aumenta, respectivamente, la temperatura interior en un 1 grado. El burdel diminuto también proporciona protección contra los elementos, tales como lluvia, polvo, tormentas de arena y parecido. La choza puede resistir cualquier viento menor que un huracán sin ser dañado, pero un viento más fuerte que éste lo destruye.

El interior de la choza es un hemisferio; el conjurador puede iluminarlo amortiguadamente a una orden, o extinguir la luz como desee. El suelo de la choza es blando y elástico. También hay buenos cojines grandes en el burdel. El conjurador puede hacer que el burdel toque música romántica a una orden. Nota que aunque el campo de fuerza es opaco del exterior, es transparente desde dentro. proyectiles, armas y la mayoría de hechizos pueden pasar por la choza sin afectarlo, aunque los ocupantes no pueden ser vistos fuera de la choza. Se puede disipar la choza.

El componente material para este hechizo es una cuenta de cristal pequeña de unas 500mo de valor que se rompe cuando la duración del hechizo expira o se disipa el burdel, el pelo de una prostituta y una pluma (con las plumas de pato funciona mejor).

Esclavo Sexual (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 3
Alcance: 10 metros
Componentes: V, S
Duración: 1 día/nivel
Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Neg.

Este conjuro muy poderoso reduce a una inteligente persona viviente en un lascivo, ninfómano esclavo sexual cuyo único interés es llevar al lanzador al orgasmo después de un orgasmo creativo. Una vez que el conjuro ha transpirado, el anterior esclavo recuerda todo que ha pasado. Sin embargo, el sujeto mientras está esclavizado no sólo no objetará sino que estará de acuerdo con cada sugerencia sexual. Este conjuro es inequívocamente malvado.

Obsesión (Encantamiento)

Nivel: 3
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: 1 turno + 1 round/nivel
Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Persona tocada
Salvación: Neg.

Una persona bajo el efecto de *Obsesión* está agobiada por el deseo erótico hacia alguna criatura animada escogida por el conjurador. La criatura debe ser tal que la persona afectada puede sentir alguna atracción hacia ella bajo circunstancias normales y la persona afectada no actuará contraria a su alineamiento o ética personal.

El componente material es una nuez aplastada.

Proeza (Alteración)

Reversible

Nivel: 3
Alcance: Toque
Componentes: S, M
Duración: 24 horas
Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Ninguno (Ninguno para el inverso también)

Este conjuro refuerza impresionantemente el tamaño, forma, técnica, vitalidad y erotismo de la criatura afectada con respecto a sus órganos y asuntos sexuales. Las criaturas afectadas se tratan como si tuvieran un Carisma de 18 para cualquiera con que se cruzan o flirtean, se vuelven asombrosamente bien dotadas y son capaces de hacer sexo realmente tórrido sin descanso (bonus de + nivel x 1d4) a todas las tiradas sexuales.

El inverso, *Impotencia*, hace que el sujeto flirtee como un zoquete, baile como un orco y seduzca como un vendedor de carros usados. El sujeto experimentará un apropiado marchitamiento, encogimiento y curvatura y será incapaz de alcanzar erección o lubricación. Las criaturas afectadas se tratan como si tuvieran un Carisma de 3 para cualquiera con que se crucen o flirteen. El orgasmo es imposible o prematuro y muy insatisfactorio.

El componente material es una hoja de menta.

Ropas Nuevas del Emperador de Sacremon (Ilusión)

Nivel: 3
Alcance: 5 metros/nivel
Componentes: V, S
Duración: 2 rounds/nivel
Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Neg.

Este conjuro, inventó por mi ilusionista gnomo principalmente como un hechizo de travieso, causa que toda la ropa del blanco y posesiones corporales se vuelvan invisibles, pero no el blanco mismo. El blanco ve sus ropas como normalmente están. Se consideran posesiones corporales espadas en vainas, pero no en la mano. Cualquier ropa puesta después de lanzar el conjuro no se vuelve invisible. Los artículos invisibles quedan así durante la duración del conjuro o hasta que se disipe.

Nivel 4

Beso de Layla de la Mañana Después (Alteración)

Nivel: 4
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Permanente
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Neg.

Este conjuro causa a un ser durmiente olvidar hasta un turno de acción, por nivel del lanzador (el lan-

zador puede hacer la duración del olvido más corta, si desea), que ocurrió justo antes de quedarse dormido. El lanzador puede quitar el olvido a voluntad.

Beso Encantado de la Enfermedad de Stanza (Necromancia)

Nivel: 4
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Permanente
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Neg.

Este hechizo inflige una enfermedad sexual mágica al azar.

Beso Sexual de Locura de Layla (Encantamiento/Necromancia)

Reversible

Nivel: 4
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Permanente
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Este conjuro inflige una locura sexual al azar. El conjuro inverso, *Beso Reformado de Layla*, quita una locura sexual. No afecta a cualquier otra forma de locura.

Cierto Beso de Enfermedad de Stanza (Necromancia)

Reversible

Nivel: 4
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Permanente
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Este conjuro inflige una enfermedad sexual normal a la opción del lanzador. El inverso, *Beso de Curar de Stanza*, quita una enfermedad sexual normal.

Convertirse en Amante Fantasmal (Ilusión/Fantasma)

Nivel: 4
Alcance: 5 metros/nivel
Componentes: V, S, M
Duración: Hasta la mañana siguiente
Lanzamiento: Mientras dure (ver abajo)
Área de Efecto: 1 criatura
Salvación: Especial

Cuando se lanza este conjuro, el mago causa que sus rasgos cambien en la mente de su víctima para conformarse en los de un individuo que la víctima considera su último amante. Una vez se lanza el conjuro con buen éxito (y la salvación varía según la cantidad

de preparación en lanzar el hechizo), el destinatario será masilla en las manos del lanzador, no fuera de encantamiento pero sólo fuera del propio sentido del destinatario de cumplir sus deseos.

Este hechizo lleva tanto tiempo lanzarlo como lleve dejar al destinatario borracho. A más completamente tajado, peor será la salvación:

Ha tomado un poco de alcohol	-1
Un poco intoxicado	-2
Algo intoxicado	-4
Muy intoxicado	-8

El componente material es una gran cantidad de alcohol, que se debe pasar por el gástrico del destinatario.

Mal de amor (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 4
Alcance: 1,8 m.
Componentes: V, S
Duración: Especial
Lanzamiento: 4
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Neg.

Este conjuro hace que el destinatario se vuelva tan enamorado del mago que en cuanto le pierda de vista al mago, la víctima empiece a debilitarse. La víctima pierde el apetito, se mete en la bebida, y se convierte en una total ruina, luchando a -5. Como resultado, se morirá de desnutrición en varios días igual a su puntuación de Constitución más 10, y hay un 10% de que se suicide. Además, si el mago le dice que se vaya, está compelida a actuar así. Esta desagradable condición puede desaparecer como un *encantar persona*, pero de otra forma se debe tratar por un *curar enfermedad*.

Negación de Angel (Encantamiento/Abjuración)

Nivel: 4
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Permanente
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Este conjuro niega al instante la conducta obsesiva-compulsiva causada por un Seductor y deja al destinatario inmune a los encantos no-mágicos del Seductor.

Palabra Poderosa, Desnudar (Encantamiento/Hechizo)

Nivel: 4
Alcance: 10 metros/2 nivel
Componente: V
Duración: Instantáneo
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Este conjuro causa a una persona quitarse toda su armadura, ropa, armas, joyería, etc. tan rápidamente como sea posible. (Inspirado por Tomas de la novela Insufrible Luminosidad del Ser).

Palmadita de Perra de Bigby (Evocación)

Nivel: 4
Alcance: 10 metros/nivel
Componentes: V, S, M
Duración: Especial
Lanzamiento: 4
Área de Efecto: Una hembra
Salvación: Neg.

Una versión del conjuro de la *Mano de Bigby* (aunque probablemente no de Bybig). Una mano cuasi-real (1,5 m) aparece y da bofetadas a las mujeres más cercanas a las que lanzador ordena. Si la mujer sabe que su lugar está en la cocina, la mano sólo hace 1 punto de daño como un recordatorio. Sin embargo si la mujer se ha quejado, gimotea o no está a la cocina en tres días, la mano al instante crece al tamaño de un Titán (7,5 m) y golpea a la mujer hasta la cocina más cercana (esté a 1 m o 10000 km) y la fuerza a cocinar una comida de 3 platos. Si continuamente se niega, la mano infligirá daño en ella hasta que se someta (DM



decisión en daño por golpe).

La mano tiene tantos puntos de golpe como el lanzador en completa salud y tiene una CA de 0.

El componente material del conjuro es un guante de cuero.

Personificación Seductora de Layla (Alteración)

Nivel: 4
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 1 día/nivel
Lanzamiento: 5
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Este conjuro deja que el lanzador cambie su forma a la de otro ser seductor por un período extendido de tiempo. Retiene todas sus propias habilidades, y gana todas las habilidades naturales aunque ninguna de las habilidades mágicas de la criatura escogida. No hay ningún peligro de pérdida de identidad como con en Polimorfismo. Los tipos de seres que se personifican son los siguientes: driada, succubus, nereida, medusa, sirena, sílfide, unicornio, vampiro, mujer-zorra. Otros seres similares se dejan a la discreción del DM, ya que el hechizo funciona dejando que tipos similares de criaturas se vuelvan tipos similares de criaturas, en lugar de formas específico.

Nivel 5

Cierto Beso Encantado de Enfermedad de Stanza (Necromancia)

Reversible

Nivel: 5
Rango: Toque
Componentes: S
Duración: Permanente
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Este beso inflige una enfermedad mágica sexual a opción del lanzador. El inverso, *Beso Encantado de Curar de Stanza*, quita una enfermedad mágica sexual.

Embellecimiento de Layla (Alteración)

Reversible

Nivel: 5
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 1 día/nivel
Lanzamiento: 5
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ver abajo

Este conjuro le concede al destinatario una Presencia/Belleza de 25 + 1d6 (máximo de 30), sin salvación. El inverso, *Afeamiento de Layla*, resta 2d12 de la Presencia/Belleza de la víctima por la misma duración. El inverso tiene salvación.

Fetiché embarazoso (Encantamiento)

Nivel: 5
Alcance: 10 metros
Componentes: V, S, M
Duración: Especial; Permanente, con salvación una vez/día
Lanzamiento: 8
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Especial; ve abajo

Nota: este conjuro deja mucho juego para un conjurador creativo, pero también está muy restringido y estrechamente definido. Favor de leer con cuidado. Con este conjuro el lanzador puede instilar en una criatura inteligente una fascinación erótica con un tipo solo de objeto, conducta (como la vista, olor, legítimo, etc.). Una muestra del tipo de objeto o conducta designada deja al sujeto incontrolable, y tal que el placer erótico u orgasmo son imposibles sin la presencia del objeto fetiche o conducta.

Algunos ejemplos representativos de objetos fetiches son pelo rojo, talones clavados, látigos, espadas cortas enojadas, hojas de roble, miembros artificiales o amputados, túnicas verdes, atún, queso, oveja, gnomos, gnolls, lenguas de dragones rojos, guardias reales en uniforme, niños, octogenarios, miembros de la familia inmediata, psiónicos, guardabosques, sirenas, neutrales legales, y Magos Rojos de Thay. Algunos ejemplos representativos de conductas del fetiche son tener insectos pequeños y caracoles arrastrándose por encima del cuerpo, inflige dolor a otra persona, infligirse dolor a sí mismo, ser estrangulado, estrangular a otra persona, ser herido, herir a otra persona, ser encantado u ordenado, organizar su propia ejecución ficticia e hijas de posaderos vertiéndole encima cerveza.

Este conjuro es sumamente versátil y puede ser tan detallado y excéntrico como se desee. Fetiches sumamente detallados o casi imposibles, sin embargo, ocurrirán tan raramente o estarán más allá de la capacidad del sujeto de localizar o alcanzar que el conjuro tiene poco efecto en la vida del sujeto que le crea una enorme frustración sexual. Peligro, orgullo y costo personal no son, sin embargo, lo bastante como para disuadir al sujeto del fetiche una vez se ha hecho con él.

Este conjuro no puede crear un fetiche para una persona u objeto ("Carolyn Greycloak" o "el Gran Rubí de al-Ghasar", por ejemplo). Ni puede, sin la ayuda de otro hechizo, crear deseos homosexuales en un heterosexual o viceversa.

No hay ninguna salvación per se contra el fetiche. Más bien, tras descubrir el fetiche, el sujeto, si lo desaprueba fuertemente, se le permite un chequeo de sabiduría a -4. Un chequeo exitoso deja al sujeto humillado pero después de esto se libera del fetiche. Se intenta un nuevo chequeo sabiduría una vez por día, pero como los fetiches ganan fuerza a través del tiempo, el chequeo sufre una penalización acumulativa de -1 al día. Un chequeo sabiduría de 1 siempre tiene éxito.

El componente material de este hechizo es una muestra, objeto muy representativo del fetiche, o una aprobación y sanción de la conducta del fetiche por parte del conjurador.

Invertir Orientación de Género (Alteración)

Nivel:	5
Alcance:	10 metros
Componentes:	V, S, M
Duración:	Especial; Permanente, con salvación una vez / día
Lanzamiento:	5
Área de Efecto:	Una criatura
Salvación:	Especial; ver abajo

Bajo la influencia de este conjuro, el sujeto experimenta trans-sexualidad, la convicción inquebrantable que es, a pesar de toda evidencia biológica, del género opuesto que el verdadero. El sujeto no puede descreer o ser persuadido de ninguna forma, y se ajus-

tará inmediatamente pelo, ropa, modales, lenguaje, conductas, etc. Aviso que los varones se comportarán de una manera femenina no afeminada, e igualmente las hembras; el sujeto no desea parodiar. Si la especie del sujeto tiene más de dos géneros, la orientación del género resultante es opción del DM. Si la especie tiene único un género, el asunto es sencillo.

Como Fetiche Embarazoso e Invertir Orientación Sexual, este conjuro no tiene salvación per se. Después de darse cuenta conscientemente por primera vez que su identificación como varón o hembra ha cambiado, si el sujeto objeta fuertemente, se le deja una tirada de Carisma al sujeto a -4. Una tirada de Carisma exitosa deja al sujeto confuso pero ya no trans-sexual. Una nueva tirada de Carisma se hace cada día, pero con una penalización acumulativa de -1 por día. Un chequeo de 1 siempre tiene éxito.

Aviso que la orientación del género y la orientación sexual son conceptos diferentes, y que este conjuro solo no cambiará orientación. Sin embargo, el sujeto exigirá una orientación diferente basada en el género percibido diferente. Así una hembra recta se considerará un varón que es atraída a los hombres, y por consiguiente un gay; igualmente una lesbiana se considerará un hombre atraída por mujeres, y un hombre recto.

Nivel 6

Cambiar Sexo (Alteración, Evocación)

Nivel:	6
Rango:	5 metros/nivel
Componentes:	V, S, M
Duración:	Permanente (ALTERNANTE: 1 semana/nivel)
Lanzamiento:	6
Área de Efecto:	1 criatura
Salvación:	Neg.

Este conjuro causa que cambie el sexo de la víctima. Así, un varón se vuelve hembra y viceversa. Una salvación contra hechizo niega los efectos. Después del cambio la víctima estará confusa por 1d10 turnos. También, tendrá una oportunidad porcentual igual a su Constitución de volverse demente debido al trauma.

El DM debe asegurarse que la víctima del hechizo actúa de manera apropiada al sexo. Si no, entonces el hechizo no parece verdaderamente poderoso.

Consolador prismático (Conjuro)

Nivel:	6
Alcance:	60 metros
Componentes:	V
Duración:	3 rounds/nivel
Lanzamiento:	6
Área de Efecto:	Especial
Salvación:	Especial

Este conjuro deja que el lanzador conjure un objeto opaco dentro de cualquier orificio de una criatura dentro de rango, proporcionando a la criatura siete diferentes estímulos sexuales. Cualquier criatura con Constitución menor de 6 o menos de 4 Dados de Golpe esta inmediatamente superado por la sensación y cae orgasmándose e inconsciente por 2d4 turnos. Cualquier intento de quitar el consolador sólo lo aloja más adentro, y aumenta la duración en 2 rounds. Los siete colores del cilindro brillante funcionan como sigue:

Color	Orden	Efecto	Negado por
Rojo	1	Ils. Pornográficas	Incredulidad, Ver Realmente
Naranja	2	Arousal Cantrip	Desinterés
Amarillo	3	Expansión / Reducción	Retener Personas
Verde	4	Enema Enigmático	Transmutar Agua en Polvo
Azul	5	Rotación de Ben-Wa	Toque Helado
Índigo	6	Vibración	Irritación
Violeta	7	Lubricación	Disipar Magia

Cada color debe quitarse para negar el consolador antes del final de su duración natural. El conjurador también puede disipar el consolador a voluntad. Se rumorea que existen otras variaciones del Consolador Prismático, en sus efectos y sus negaciones.

Invocar Succubus/Incubuss (Conjuración/Invocación/Necromancia)

Nivel:	6
Alcance:	0
Componentes:	V, S
Duración:	Especial
Lanzamiento:	6 turnos
Área de Efecto:	Especial
Salvación:	Ninguno

Este conjuro habilita al lanzador para invocar a un espíritu sexual hembra o varón que estará sujeto a ejecutar la llicitación sexual del lanzador (no combate). El espíritu se queda hasta que sea despedido. Lanzar este conjuro causa 1d8 daño al lanzador, y cada orgasmo con el espíritu requiere una salvación contra muerte mágica. El fracaso en esta salvación reduce permanentemente la Constitución del lanzador en un punto. Si el espíritu causa orgasmo a alguien además del lanzador, el lanzador y la otra persona debe hacer la salvación. Este conjuro sirve para pocos propósitos excepto como una perversión sexual del mago.

Este conjuro siempre es popular entre los necromantes.

Nivel 7

Cambiaformas Seductor de Layla (Alteración/Adivinación)

Nivel:	7
Rango:	10 metros/nivel
Componentes:	V, S
Lanzamiento:	Especial
Duración:	Permanente hasta que caduque
Área de Efecto:	Especial
Salvación:	Especial

Este conjuro discierne la naturaleza de lo que la víctima consideraría más sexualmente y físicamente atractivo. El conjuro hará un número de intentos de obtener esta información igual al nivel del lanzador, o hasta que se obtenga la información. Cada intenta toma un segmento y la víctima recibe una salvación contra cada intento. Indiferente de si pasa o no su salvación, bajo ninguna circunstancias se da cuenta de este aspecto del conjuro.

Se le relevará al lanzador esta información, que puede optar entonces por activar la segunda mitad del conjuro, que es cambiarse a la forma que le dicta la información. Si el lanzador no lo hace, puede aplicar los esfuerzos no usados contra alguien otro, o dejar el conjuro. Si el lanzador lo hace, asume la forma nueva hasta que el lanzador quiera acabar.

Ejemplo: Layla quiere infiltrarse en un grupo usando este conjuro. Lo lanza primero contra Dirdan el luchador, y falla su salvación en el segundo intenta.

Encuentra que prefiere a las sucias mujeres semi-orcas -una idea muy desagradable-. Cómo tiene decimoséptimo nivel, tiene quince intentos más para dirigir contra el resto del grupo. En el séptimo intento, encuentra que a Alex el mago le gustaría verdaderamente una elfa de la nieve de 1,80 vestida en cuero negro. Layla encuentra esto más aceptable, abandona sus restantes ocho esfuerzos, y se transforma en una elfa de la nieve. El conjuro hace su ropa en cuero negro (sin destruir o alterar cualquiera de sus propiedades previas) y la hace emplear un látigo de toro.

Después de tres semanas se aburre de Alex, y termina el conjuro, volviendo a su forma normal.

Impregnar (Necromancia)

Reversible

Nivel:	7
Alcance:	Toque
Componentes:	V, S, M
Duración:	Especial
Lanzamiento:	7
Área de Efecto:	Una hembra (o Especial)
Salvación:	Neg.

Este conjuro crea vida y, según unos mitos, un alma nueva, en una criatura capaz de dar hijos. Su inverso, *Abortar*, destruye la vida feto. Lanzar estos conjuros en un varón, aunque teóricamente posible, produciría efectos imprevisibles, aunque el embarazo masculino no es imposible. Se rumorea que lanzar este hechizo en un muerto viviente da por resultado la muerte repugnante de ambos, muerto viviente y lanzador. Ambos conjuros, sobre todo Abortar, son muy controvertidos para criaturas Buenas y Legales. El componente material para ambos es una punta de flecha imbuida en sangre de conejo.

Nivel 8

Beso de la Nereida (Conjuración/Invocación)

Nivel:	8
Alcance:	Toque
Componentes:	S
Duración:	Instantáneo
Lanzamiento:	1
Área de Efecto:	1 criatura
Salvación:	Ver abajo

Cuando se da el beso, la víctima debe sacar una salvación exitosa contra arma de aliento, con un -2, o ahogarse al instante. Si no se ahoga, encuentra éxtasis total.

Palabra poderosa, castrar (Conjuración/Invocación)

Nivel:	8
Alcance:	5 metros/dos niveles
Componentes:	V
Duración:	Permanente
Lanzamiento:	8
Área de Efecto:	Esfera 3 m. de radio
Salvación:	Ninguno

Cuando se lanza este conjuro, una o más criaturas masculinas de cualquier tipo dentro del área de efecto hechizo son castradas. La palabra poderosa castra a una criatura con 70 puntos de golpe o castra a dos

o más criaturas con 20 puntos o menos, hasta un máximo de 140 puntos de golpe. La opción de atacar a una criatura sola o varias criaturas, se debe declarar junto con el rango del conjuro y el centro del área de efecto. Se usan los puntos de golpe actuales de las criaturas.

Nivel 9

Beso de Desesperación Inmortal de Stanza (Alteración/Necromancia)

Nivel: 9
Rango: Toque
Componentes: S, M
Lanzamiento: 1
Duración: Permanente hasta que cure
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Ninguno

Este conjuro inflige a la víctima una enfermedad sexual o locura sexual elegida por el lanzador, permanente, hasta que sea curado por un *Curar Enfermedad* ejecutado por un clérigo de un dios de alineamiento bueno y de más alto nivel que el mago que ha causado la enfermedad. Mientras la víctima padece de la enfermedad, el conjuro le previene de morir por la enfermedad, o de hecho por cualquier cosa, sea una espada, fuego, otra enfermedad, o un revés en la cabeza. Cuando la víctima cae por debajo de 0 puntos de golpe, se volverá inmóvil pero permanece consciente.

Será incapaz de ejecutar cualquier acción hasta que sea sanado sobre 0 puntos de golpe. Tener menos de -10 puntos de golpe no la matará. No ganará puntos de golpe de descansar si está bajo 0, su cuerpo está demasiado golpeado para sanar por sí mismo y sólo la curación mágica o herbalismo lo ayudará.

Beso de Muerte (Conjuración/Invocación)

Nivel: 9
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Permanente
Lanzamiento: 1/2
Área de Efecto: 1 criatura
Salvación: Ninguno

Cuando se da el beso, se mata a la criatura (se puede sacar un máximo de 150 puntos de golpe). Después de 1d10 rounds el cadáver se convierte en polvo. No se puede resucitar a la criatura.

Invocar Cissaldan (Conjuro/ Invocación)

Nivel: 9
Alcance: 30 metros
Componentes: V, S
Duración: Especial
Lanzamiento: 9
Área de Efecto: Ninguno
Salvación: Ninguno

Lanzar este conjuro causará una conexión interdimensional entre el mundo del lanzador del conjuro y el mundo alternativo de los Cissaldans. La pronunciación de este conjuro atrae a un Cissaldan que vendrá por la conexión y atacará a cualquiera contra el que dirija el conjuro el lanzador.

El destinatario tiene un deseo inmediato de "hacer una cosa repugnante con una cosa repugnante" y caerá sobre el Cissaldan con mucho vigor. El destina-

tario no podrá hacer o decir nada desde entonces su concentración completa se centra sobre el Cissaldan. Los dos continuarán copulando hasta que el destinatario se muere de inanición. No hay manera conocida de separar a alguien (o algo pues los Cissaldans no diferencian de ninguna manera) de un Cissaldan hasta que el destinatario se muera. Después de la muerte del destinatario del conjuro, el Cissaldan volverá al mundo del que vino.

Los Cissaldans están descritos teniendo dos penes, dos vaginas y son físicamente "repugnante" de ver. Ellos, sin embargo, aman hacer el amor por decirlo así, y se puede ajustar físicamente a cualquier fisiología sexual.

Rompecorazones (Conjuración/Invocación)

Nivel: 9
Alcance: 1,8 m.
Componentes: V, S
Duración: Permanente
Lanzamiento: 1/2
Área de Efecto: 1 criatura
Salvación: Neg.

Este conjuro induce un súbito ataque cardíaco en su destinatario. Se permite una salvación contra muerte. Si se falla la salvación, la criatura hace una tirada de Constitución. Si el chequeo falla, la criatura se muere. Si la criatura sobrevive, estará totalmente incapacitada durante 1d6 + 6 semanas de juego.

También pierde un punto de Fuerza y un punto de Constitución permanentes y tendrá un 5% de oportunidades de un ataque cardíaco en el futuro cada vez que se le requiera hacer una tirada de Constitución. Nota que este conjuro requiere que su víctima tenga un corazón, por lo que no puede afectar a todas las criaturas (ej: golems, muertos vivientes, etc.).

¿Pueden los clérigos usar estos conjuros?

La mayor parte de los conjuros de mago de la guía se pueden transformar fácilmente en conjuros clericales para dioses que los concedan.

Descubrir enfermedad venérea (Adivinación)
Experiencia Sexual Divina (Adivinación)
Impedimento de Baltasar (Necromancia, Abjuración)
Lactancia (Evocación)
Reparar Virginidad (Necromancia)
Protección contra Enfermedad (Abjuración)
Fertilidad (Alteración, Necromancia)
Frenesí Orgiástico de Yemelat (Encantamiento)

Descubrir enfermedad venérea (Adivinación)

Nivel: 1
Esfera: Adivinación
Alcance: Toque
Componentes: S, M
Duración: Especial
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una criatura
Salvación: Ninguno

Este conjuro descubre la presencia de enfermedades de transmisión sexual en una criatura. Un chequeo de Inteligencia exitoso revela la naturaleza y los síntomas, pero no la cura, como cualquier descubrir

enfermedades. El componente material es el símbolo sagrado del lanzador.

Experiencia Sexual Divina (Adivinación)

Nivel: 1
Esfera: Adivinación
Alcance: 10 metros
Componentes: V, S, M
Duración: Especial
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Una persona
Salvación: Ninguno

Lanzar este conjuro implica tomar un vaso claro de agua y dejar una gota de tinta en él. El porcentaje de agua no oscurecida por la tinta difundida indica la pureza de esa persona. Aunque no es completamente cierto, cualquier puntuación bajo 50% probablemente indica pérdida de virginidad y con la excepción de los más raro de los héroes y deidades, la puntuación estará entre 25% (interacción casual con otros) y 90% (libertinaje extremo). Se revela información más específica a discreción del DM.

Impedimento de Baltasar (Necromancia, Renuncia)

Nivel: 1
Esfera: Necromancia, Protección
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: Especial
Lanzamiento: 1 round
Área de Efecto: 1 (hembra) mamífero
Salvación: Ninguno

Este conjuro habilita al lanzador para evitar que una hembra se quede embarazada. Esencialmente, impide que un óvulo fertilizado se implante en el útero.

Lanzar este conjuro no es necesariamente un acto malo; sin embargo, el DM debe prestar atención particular al alineamiento del lanzador así como la atmósfera social y política (en especial en los aspectos religiosos). Por ejemplo, el lanzamiento por un clérigo legal bueno de este conjuro en una adolescente sin el permiso de sus padres, iglesia, etc. debe prepararle para la ira de su deidad. Un clérigo que rece a un dios de la fertilidad no puede lanzar este conjuro.

Un clérigo neutral malo, sobrino del rey, puede lanzar repetidamente este conjuro en la reina en un intento secreto de usurpar el trono. Un clérigo neutral bueno puede lanzar este conjuro en todas las doncellas de la fortaleza antes de que caiga al sitio orco -aunque no puede prevenir los horrores venideros, por lo menos puede prevenir la bastardización resultante-.

Los componentes materiales son una gota de la sangre del último período menstrual del blanco (o una onza de su sangre, en cualquier parte, que haya sido mezclada con polvo y secada en un cáliz de plata) y el símbolo sagrado del sacerdote. El sacerdote invoca el nombre de su deidad, tocando la sangre con su símbolo sagrado la sangre. La mujer debe consumirlo entonces, normalmente mezclado con vino o algún otro fluido. El conjuro queda en efecto hasta el primer día del próximo período menstrual de la mujer, o un exitoso Dispar Magia lanzado sobre ella.

Lactancia (Evocación)

Nivel: 1

Esfera: Creación
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Especial
Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Hembra tocada
Salvación: 1/2

La Lactancia, causa que el sujeto empiece a producir leche del pecho. Esta leche es alto valor nutritivo. Una salvación da por resultado una única descarga de calostro (primera secreción mamaria, algo diferente). La diferencia con respecto a cualquier lactancia normal, es que este conjuro puede ser lanzado sobre cualquier criatura, ya sea macho o hembra. Si el sujeto no tiene una tetilla por la que pueda dar la leche, entonces el conjuro queda inutilizado.

Reparar Virginidad (Curación)

Nivel: 2
Esfera: Curadora
Alcance: Toque
Componentes: S, M
Duración: Permanente (hasta que lo obvio suceda)
Lanzamiento: 2 turnos
Área de Efecto: Una persona
Salvación: 1/2 (Especial)

Este conjuro devuelve al sujeto a un estado de virginidad física. Si el sujeto pasa la salvación, entonces se mantienen todas las habilidades sexuales, conocimientos y técnicas; si falla la salvación, se pierde todo conocimiento y habilidad excepto aquellos conocidos antes de haber perdido la virginidad. Una hembra crecerá un himen intacto, y cualquier daño físico o médico causado por el sexo o parto se erradicará. El sujeto se considerará legítimamente virgen para todos los propósitos religiosos.

Protección contra Enfermedad (Abjuración)

Nivel: 2
Esfera: Protección
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: 1 turno/nivel
Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Criatura tocada
Salvación: Ninguno

Por medio de este conjuro el sacerdote da total invulnerabilidad contra enfermedades. La criatura no puede contraer, ser portador o transmitir cualquier enfermedad que ya tenga. Este conjuro no cura enfermedades, meramente previene su transmisión.

Cuando una persona está sujeta a este conjuro, una luz resplandeciente aparece en la palma de su mano. Esto es para asegurar a la persona que tiene esta protección encendida. Por consiguiente, una persona no puede decir "tengamos sexo, tengo la protección encendida".

El componente material de este conjuro es un cucharón de mold (una forma genérica de penicilina).

Fertilidad (Alteración, Necromancia)

Reversible

Nivel: 4

Esfera: Creación, Necromántica
 Alcance: 10 metros/nivel
 Componentes: V, S, M
 Duración: Especial
 Lanzamiento: 1 turno + 1 turno/blanco
 Área de Efecto: Especial
 Salvación: Neg.

Este conjuro el lanzador puede aumentad la fertilidad en el blanco. El blanco puede ser varón o hembra. Se calcula la fertilidad de un personaje como sigue (según esta guía). *Fertilidad = oportunidad base + modificador de constitución*. Si ambos participantes son "fecundos" en la cópula, embarazo resulta.

El lanzamiento exitoso de este conjuro aumenta la fertilidad de un personaje en 5d6 puntos. Además, hay una probabilidad, igual al nivel del lanzador (1% por nivel), que la concepción sea tan exitosa que dará como resultado un nacimiento múltiple (tira 1d20: 1-17 gemelos, 18-19 trillizos, 20 cuatrillizos).

Lanzamientos múltiples de este conjuro en el mismo individuo (mientras el primero tenga todavía efecto) fallan automáticamente, como lanzarlo en una persona embarazada. Este efecto dura hasta la próxima cópula del blanco; después de esto, la fertilidad del blanco vuelve a lo normal. La Fertilidad también se puede oponer mágicamente por hechizos tales como *Disipar Magia* o *Esterilidad*.

El inverso de este conjuro, "Esterilidad", destruye los ovarios/testículos del blanco y automáticamente da por resultado un intento fallido de concepción (suponiendo que el blanco no se salvo contra conjuro). El blanco queda infecundo hasta que un exitoso *Disipar Magia* se lance sobre él seguido inmediatamente por *Regenerar* (el primero dispersa la magia, el último repara el daño físico).

Nota: Fertilidad no se puede oponer a los efectos de Esterilidad, pero si el blanco está ya bajo el efecto del anterior, recibe un +1 a la salvación.

Este conjuro (y su inverso) se puede lanzar también sobre animales (ej: caballos). El DM puede escoger la fertilidad inicial del animal basado en el tipo y calidad de animal.

Este conjuro puede afectar hasta 1 criatura por cada 3 niveles del lanzador, a menos que el clérigo rinda culto a un dios de fertilidad, creación, muerte o destrucción, en cuyo caso, el clérigo puede afectar 1 criatura por nivel. Clérigos con culto de fertilidad o dioses de la creación no pueden lanzar Esterilidad. Clérigos con culto a dioses de muerte o destrucción no pueden lanzar Fertilidad.

Los componentes materiales para Fertilidad son el símbolo sagrado del lanzador y una semilla de cualquier planta (no se daña la semilla). Se requieren el símbolo sagrado del lanzador y las cenizas de un manojo de semillas para el inverso (las cenizas desaparecen durante el lanzamiento).

Frenesí Orgiástico de Yemelat (Encantamiento)

Nivel: 6
 Esfera: Hechizo
 Alcance: Círculo de 6 m. de radio centrado a menos de 18 m. del lanzador
 Componentes: V, M
 Duración: Especial
 Lanzamiento: 6 turnos
 Área de Efecto: Ver rango
 Salvación: Especial

Yemelat, cuyo arzobispado está entre los más codiciados de todas las diócesis de Lord Priapus, es más famoso por su conjuro de Frenesí Orgiástico, primero hizo un sorprendente gran efecto en un Especial Alto Concilio de los sacerdotes de Helm, Torm y Tyr. Este conjuro compele a aquellos dentro de su rango a comprometerse en actividades sexuales con salvaje abandono con alguien dentro de la zona. Aquellos de dentro se pueden salvar individualmente contra petrificación a -5 para evitar los efectos, pero se deben salvar de nuevo si tocan a alguien o cualquier cosa en la zona, incluso sus propios cuerpos, hasta que escapen la zona o hasta que todo el mundo cae inconsciente dentro de la zona.

El componente material es una uva pelada.

Canciones de los bardos

"Erección Siempre Duradera de Luwain"

Por Luwain

El amor en tus ojos
 me asegura,
 Quiero darte más...

Debes saber,
 Te amo tanto
 No te dejaré irte

Oh, dime que quieres mi cuerpo
 Mi pasión te está endureciendo
 Mi cuerpo pide
 Desnúdame y verás.
 Hazme el amor.

"No Folles Conmigo"

El Ruiseñor

Para ser cantada con la melodía de "(Everything I do) I do it for you"

Nivel: 2
 Área de Efecto: Criatura tocada
 Lanzamiento: 1 round
 Duración: 2 horas

El conjuro -canción asegura que la criatura tocaba (normalmente el bardo lanzador) puede estar en una relación continua por 2 horas. Naturalmente, el compañero no puede estar 2 horas enteras, así es cómo funciona.

Toma la Constitución del personaje y añade los bonus de las reglas de lo salvaje: Fuerza, Destreza, Carisma del compañero. El bonus menor puede ser reemplazado por el nivel del bardo si se desea. El total es cuánto tiempo durará el primer encuentro. Durante cada encuentro, se hacen cuatro chequeos (con 1d20) y cuando uno falla el bardo pierde 1d6 puntos de golpe (en lugar de pararse). Hay un -1 acumulativo al chequeo cada chequeo.

Ejemplo: Empezando con 27, Luwain puede hacer el amor durante 27 minutos para comenzar, luego empezar de nuevo con una puntuación de $27 - 4 = 23$ y hace el amor durante 23 minutos tirando sólo el último chequeo de $23 - 3 = 20$ (un 20 en el chequeo pierde 1d6

pg). Ahora, Luwain puede continuar con una puntuación de 19 por 19 minutos, tirando contra 19, 18, 17 y 16, y así sucesivamente.

Poderes psiónicos

Devociones Telepáticas

Infligir placer

Devociones Clarisistentes

Conocer Preferencia Sexual

Devociones Psicometabólicas

Anticoncepción

Expansión de Willy

Exportar Enfermedad

Mente Sobre Resistencia Sexual

Reforzar Fertilidad

Secreción de feromonas sexuales

Devociones Metapsiónicas

Beso Conductivo

Devociones Telepáticas

Infligir Placer

Puntuación de poder:	Con - 2
Coste inicial:	contacto
Coste de Mantenimiento:	2/round
Alcance:	toque
Tiempo de preparación:	1
Área de Efecto:	individual
Prerrequisitos:	enlace mental, contacto

Éste es el poder opuesto de Infligir Dolor.

Aunque no hace nada bueno (ni curación ni efectos curativos), hace que el sujeto tiemble y se retuerza de éxtasis. Si se usa en combate, la víctima se debe salvar contra paralización para continuar funcionando y luchando. El fracaso en la salvación indica una penalización de -4 en todas las tiradas de ataque en ese round y cualquier hechizo lanzado se pierde.

Los efectos insidiosos de este poder ocurren cuando se usa unido a Infligir Dolor. Usando los dos poderes intercambiándolos, dependiendo de las acciones de la víctima, se puede condicionar a la víctima para que ejecute ciertos actos en lugar de otros que normalmente haría.

Por cada semana de ser sujetó a este tratamiento, deben hacer un chequeo sabiduría, con una penalización igual al número de semanas de "tratamiento" (ej: 3 semanas de tratamiento = -3) o sus acciones en situaciones particulares estarán predeterminadas por sus condicionantes. Sólo se afecta una área de conducta por víctima. Dependiendo de la modificación de la conducta, hay una oportunidad (discreción del DM) de cambio de alineamiento de la víctima.

Puntuación de poder: El placer es tan aplastante que la víctima se desmaya por 1d10 rounds.

20: se rompe el contacto.

Devociones Clarisistentes

Conocer Preferencia Sexual

Puntuación de poder:	Int
Coste inicial:	8
Coste de Mantenimiento:	n / a
Alcance:	20 metros
Tiempo de preparación:	0
Área de Efecto:	personal
Prerrequisitos:	ninguno

Este poder habilita al psiónico para leer la preferencia sexual en el aura de una criatura. Ver el Aura lee la preferencia sexual y la experiencia. Alteración del aura puede engañar ambas lecturas.

Puntuación de poder: el psiónico conoce la preferencia sexual y la experiencia.

20: Mala lectura, el opuesto.

Devociones Psicometabólicas

Anticoncepción

Puntuación de poder:	Con - 3
Coste inicial:	10
Coste de Mantenimiento:	n / a
Alcance:	toque
Tiempo de preparación:	0
Área de Efecto:	0
Prerrequisitos:	ninguno

Con esta devoción un psiónico puede prevenir embarazo en cualquier hembra (incluso ella). Se debe usar este poder después de la actividad sexual. El DM puede determinar que el alineamiento dado del personaje, su cultura, raza o condición no permiten el lanzamiento de este conjuro, con lo cual lo hacen malvado. Esta devoción ofrece sólo 95% de certeza según la Tabla siguiente:

0- 95	ninguna fertilización
96	un cigoto
97	dos cigotos
98	niño mutante muy feo
99	niño mutante increíblemente feo
00	un mutante bello, poderoso (saca las reglas del Mundo Gamma)

Puntuación de poder: 100% certeza.

20: Usa 94 + 1d6 como tirada %.

Expansión de Willy

Puntuación de poder:	Con - 2
Coste inicial:	5
Coste de Mantenimiento:	1/round
Alcance:	0
Tiempo de preparación:	0
Área de Efecto:	personal
Prerrequisitos:	Expansión

Esta forma especializada de Expansión fue creada por Willy Kawallo para aumentar el tamaño de su parte preferida del cuerpo. Las reglas de acrecentamiento de tamaño son las mismas que en Expansión. Usando este poder el psiónico debe hacer una tirada de constitución antes de empezar una comunicación sexual y tendrá un -1 en cada chequeo siguiente porque es más difícil usar una grande. Las hembras pueden aumentar cualquiera de sus proporciones sexuales con el poder de Expansión normal.

Puntuación de poder: Mismo que el poder de Expansión.

20: El psiónico órgano sexual se encoge 50% hasta que sea aumentado por este poder.

Exportar Enfermedad

Puntuación de poder:	Con - 3
Coste inicial:	12
Coste de Mantenimiento:	n / a
Alcance:	toque

Tiempo de preparación: 0
Área de Efecto: individual
Prerrequisitos: ninguno

Este poder es el inverso de Absorber Enfermedad y permite que los psiónicos malvados transfieran una de sus enfermedades a otro personaje. Después, este psiónico está libre de la enfermedad. (Otros psiónico pueden usar este poder, también, pero su alineamiento empezará a torcerse malvado). Este poder puede transferir enfermedades mágicas, pero no maldiciones, tal como licantrópia.

Puntuación de poder: El psiónico transfiere todas sus enfermedades y el blanco tendrá las maldiciones y locuras del psiónico, también, pero el psiónico no se libera de ellas.

20: El psiónico transfiere el 20% de sus propios puntos de golpe.

Mente Sobre Resistencia Sexual

Puntuación de poder: Sab - 3
Coste inicial: 6
Coste de Mantenimiento: 5/round
Alcance: 0
Tiempo de preparación: 0
Área de Efecto: personal
Prerrequisitos: Mente sobre Cuerpo

Con esta devoción el psiónico puede prolongar su placer. Gastando PFP, el psiónico puede mantener relaciones sin chequeos de Constitución. El uso prolongado de este poder tiene peligros. Si el psiónico prolonga la relación (en rounds) más de dos veces su puntuación de Constitución, entonces cuando deja de pagar el Coste de Mantenimiento se derrumba de agotamiento. Si está más de cuatro veces su puntuación de Constitución debe salvarse contra Muerte (con una penalidad igual al número de extra rounds o morir (pero una buena manera morir)).

Puntuación de poder: Mitad de coste.

20: El psiónico pierde interés prematuramente.

Reforzar Fertilidad

Puntuación de poder: Con - 3
Coste inicial: 10/10% aumento
Coste de Mantenimiento: 1/10% aumento
Alcance: toque
Tiempo de preparación: 0
Área de Efecto: 0
Prerrequisitos: ninguno

Con esta devoción un psiónico puede reforzar la oportunidad de embarazo en cualquier hembra (la incluye). Se debe usar este poder antes de la actividad sexual. La oportunidad máxima es del 90%. El psiónico debe mantener este poder durante todo el encuentro.

Puntuación de poder: 10% extra en fertilidad (hasta 100%).

20: Fertilidad reducida en 50% por una semana.

Secreción de feromonas sexuales

Puntuación de poder: Con - 4
Coste inicial: 9
Coste de Mantenimiento: 6/round
Alcance: olor
Tiempo de preparación: 0
Área de Efecto: personal
Prerrequisitos: ninguno

Con esta devoción el psiónico puede hacer que su cuerpo huela a perfume excitante. Cuando un psiónico inicia este poder segrega feromonas sexuales por todo su cuerpo. El perfume atractivo y excitante de estas feromonas puede atraer la atención, cambiar reacciones o ayudar a seducir a alguien.

Puntuación de poder: El perfume es tan excitante que cada criatura del sexo opuesto en el área debe salvarse contra petrificación o tratar desesperadamente de entrar en relación sexual con el psiónico (criaturas malvadas pueden usar métodos violentos).

20: El psiónico exuda un olor repugnante por 2d4 rounds.

Devociones Metapsiónicas

Beso Conductivo

Puntuación de poder: Con - 2
Coste inicial: 20 o 10 x amplificación
Coste de Mantenimiento: 2 o amplificación/round
Alcance: toque
Tiempo de preparación: 0
Área de Efecto: personal
Prerrequisitos: 5º nivel

Con esta devoción el psiónico puede magnificar los efectos de otro poder que tenga como rango toque (doblar daño, sin salvación, etc.). El psiónico usa el beso como un conductor y la víctima será más vulnerable. El DM debe gobernar que y cómo se pueden magnificar o cambiar los aspectos del poder psiónico.

Puntuación de poder: Mitad de coste.

20: Un beso con un sabor terrible.

Objetos mágicos que tu madre no aprobaría



Artículo	Precio
Anillo de Detección de la Sexualidad	300
Anillo de los Toros	300
Anillo de Perversión	---
Anillo de Protección	1500
Artículo Maldito SoloPlay para Padres	---
Atuendo de Trasvestismo	200
Bañera de Burbujas de Amor de Rahasia	500
Biberón Siempre Lleno	200
Bikini de Cota de Mallas de Morgaine	1000
Bikini Teeny-Weeny	1000
Bola de Cristal de las Damas	2000
Cinto de Gestación Rápida	500
Cinto de Hippolyte	1500
Colcha de Juguetes Útiles	300
Espada de Castración	2000
Estatuilla del Deseo WonTon	400
Filacteria de Profilacticos	250
Filtro de Amor	250
Gema de Ayudantes Sexuales	1000
Gema de Protección Contra Embarazo	500
Gema del Vo Yure	250
Lápiz de labios DLa Houri	
- Dormir	1000
- Herir	1000
- Debilidad	2000
- Esclavitud	3000
- Nereida	8000
- Muerte	9000
Lentes de Boo-Hag	100
Lentes de Revelación	250

Milagrosa Terma de Marishars	7500
Navaja de bolsillo de Circuncisión	2000
Placa de pecho +1	600
Pendiente(s) de Androginia	250
Pene de Asombro	1500
Perfume / Almizcle de Atracción	500
Poción de Afrodisia	250
Poción de Potencia	250
Reloj de arena de Parietals	500
Ropa interior de Virginidad	200
Sábanas Deslizantes	250
Varita de Almohadas	1000
Varita de Amor	2000
Varita de Turbación de Elenora	300
Varita de Vibración	1000

Anillo de Detección de Sexualidad: Un anillo muy simple con una piedra blanca semipreciosa en el lado, que funciona como el conjuro de *Orientación Sexual Divina* (ver página 32), con las restricciones siguientes. Alguien cuya orientación es escrutada hace un chequeo de sabiduría a -2. Si pasa el chequeo, entonces los individuos escrutados se darán cuenta de que son objeto de un escrutinio. Una tirada de Carisma exitosa siguiendo al chequeo exitoso de sabiduría los alertará del propósito -pero no necesariamente la fuente- del escrutinio.

Anillo de Los Toros: Este anillo regular está grabado con una cabeza de toro. Cuando es llevada por un varón, su anatomía más privada aumenta en tamaño. El tamaño depende del tipo de anillo (Tirada 1d12):

- 1-5 Ternero: Añade $\frac{1}{3}$ del tamaño
- 6-9 Joven: Añade $\frac{1}{2}$ del tamaño
- 10-11 Toro: Duplica el tamaño
- 12 LA BESTIA: Triplica el tamaño < peligroso

El varón también ganancias un +1 a las tiradas de constitución durante el sexo.

Anillo De Perversión: este anillo sólo puede ser retirado del dedo por un conjuro de *extirpar maldición*. Mientras lleva el anillo, la persona sufre los efectos de una locura sexual (tira en la Tabla de la locura).

Anillo De Protección: Este gran anillo es sólo para varones y no va en los dedos... . Proporciona un 100% de protección contra embarazo y enfermedades sexuales (mágicas y naturales).

Artículo Maldito SoloPlay para Padres: Este artículo maldito puede ser cualquier cosa pero tendrá típicamente la forma de algo usado por un niño en la pubertad tal como joya, cepillo, un peine o un libro. Este artículo fue creado por un clérigo o mago bueno para asegurar la "pureza espiritual". Cuando el poseedor de este artículo se masturba tira 1d6 en la tabla siguiente para ver lo que le pasa al ofensor:

- 1-2 "Golpeado por rayo" esto hace 10d6 (menos Constitución) puntos de daño. 5d6 puntos de daño si se encuentra en un interior.
- 3-4 "Ceguera" que dura 7d6 días.
- 5-6 "Se cae" pero realmente sólo causa 1d10 puntos de daño doloroso, permanente en la región genital. También causa intenso pánico.

Atuendo de Trasvestismo: Cualquier varón que lleve este vestido parece ser una hembra de la misma raza con puntuaciones idénticas. Cualquier personaje hem-

bra puede ver automáticamente esta ilusión, pero los varones tienen que hacer tiradas de sabiduría para darse cuenta de que algo está mal.

Bañera de Burbujas de Amor de Rahasia: La Leyenda declara que esta bañera de burbujas encantada fue creada por Rahasia, sacerdotisa del Mago de Ishtar, La sacerdotisa de Amor. Las burbujas suelen aparecer en todos los templos de Ishtar y las mejores aparecen en el de Rashasia. Ahora, las bañeras aparecen por todo Oerth y los Reinos principalmente como un artículo de ricos y famosos. La bañera tiene aproximadamente 1,5 x 1,5 x 1,5 m. con asientos a los lados. La tina puede crear burbujas aéreas al fondo que fluyen encantadamente a la cima. También, se puede controlar la temperatura del agua. Las voces de mando son:

Temperatura	Voz
Fría	Frigus
Templada	Calidus
Caliente	Fervidus

Burbujas	Voz
Bajo	Humilis
Media	Modus
Alto	Alte

Algunos clérigos y magos diestros han creado gemas que causan los mismos efectos que la bañera de burbujas cuando se ponen en un pequeño contenedor de agua.

Biberón Siempre Lleno: Este biberón siempre contiene leche. La leche se mantiene a una temperatura caliente constante. La mayoría de los biberones producen leche de vaca, pero algunos pueden producir leche de otros mamíferos. Se conocieron algunos exóticos biberones que producían leche enriquecida de dragón.

Bikini de cota de mallas de Morgaine: Como una aventurera a la moda, Morgaine ha decidido crear lo último en ropa de aventura sexi, el "Bikini de cota de mallas".

Provocativamente diseñado para distraer a los oponentes, el "Bikini de cota de mallas" tapa sólo lo mínimo para guardar la modestia. Tanto la versión masculina y femenina están hechas de cota de mallas de calidad fina, cuidadosamente rayadas con las pieles más blandas disponibles, para asegurar ninguna desagradable quemadura de mallas.

El "Bikini de cota de mallas" está encantado mágicamente para proporcionar una categoría de armadura alcanzable para cualquiera. El modelo base proporciona una Categoría de Armadura de 10 y sólo sirve para propósitos decorativos o de distracción, no proporcionando nada de protección a la persona que lo lleva. Otros modelos proporcionan una cantidad creciente de protección mágica, con un acrecentamiento correspondiente en costo.

Los modelos especiales "Temperatura Controlada" tienen un rasgo añadido que mantiene la temperatura del cuerpo en condiciones extremadamente frías o calientes. La criatura puede estar de pie sin protección a temperaturas tan bajas como -35 °C o tan altas como 55°C sin ningún efecto. Temperaturas más allá de estos límites infligen 1 punto de daño por hora de exposición por cada grado más allá del límite.

Un modelo especial, "Cota de Mallas de Castidad", proporciona una cerradura en miniatura y llave para aquellos aventureros que se conciernen sobre per-

der la amistad de sus amigos los unicornios. Y por aquellos calabozos donde el DM se olvidó de poner un baño (o para las aventureras hembras en esa época del mes) está el modelo "Port-a-Potty", que tiene un protector especial que absorbe los desechos hasta una semana. Para limpiar, quita el protector y déjalo en un receptáculo de desechos, entona la apropiada frase mágica y el protector "dejará" sus volúmenes. Entona la otra frase mágica para restablecer el protector para otra semana de trabajo. **Advertencia:** asegúrate de restablecer el protector antes de que pase la semana, ya que el protector dejará automáticamente de absorber y hay un 50% de oportunidades que el protector se vacíe automáticamente, dejando al aventurero un sentimiento encantador, caluroso. Seres malvados dejaron versiones con trampa reemplazando el forro con una bolsa de devorar, para más divertimento.

Un modelo pañal especial "Port-a-Potty" se ha creado para infantes y ha sido muy popular en grandes ciudades.

Bikini Teeny-Weeny: Este objeto, cuando es llevado, se encogerá enseñando más y más del cuerpo de la persona distraendo a todos los hombres. Si la salvación contra magia no se pasa, los hombres alrededor de la mujer harán varias cosas tontas como chocar contra paredes, tropezar o hacer extraños sonidos burbujeantes así como intentan no permitir que nadie sepa lo que sienten. Aunque el bikini se encogerá revelará o no nada dependiendo de los deseos de la persona que lo lleva. Así, la modestia en uno puede ser un despliegue flagrante en otro. El bikini se adapta automáticamente a cualquier tamaño. El bikini también aparece originalmente como un bañador estilo 1920. Referencias adicionales: El Traje de Baño Teeny-Weeny para hombres. Coste: Varía.

Bola de Cristal de las Damas: Una bola de cristal que contiene una sustancia verde que cuelgan de un pendiente. La bola está tapada en el fondo con un tapón de corcho. La sustancia verde de dentro, sin embargo, mostrará propiedades mágicas. Si se consume por una hembra esta poción verde la protegerá de embarazo por 1d4 meses (opción del DM acerca de dar la información a PJ). Sin embargo, si es consumida por un varón la sustancia causa instantáneamente 1d4 puntos de daño. Entonces se debe hacer una salvación contra veneno cada hora por una duración en días igual a la mitad de la Constitución del PJ. Si falla pierde un punto de golpe por fracaso. El veneno en un varón no lo matará pero le causará incomodidad severa y turbación. Le empujará a crecer pelo de una forma acelerada (3d4 cm/día) y su voz se volverá muy femenina (sin salvación).

Cinto de Gestación Rápida: Este cinto reduce la duración de embarazo y el parto a 1 / 10 de lo normal, sin efectos secundarios al portador o al bebé.

Cinto de Hippolyte: Este cinto es una delgada cadena metálica que se pone alrededor de la cintura. La persona que lo lleva es completamente inmune a cualquier enfermedad obtenida por comunicación sexual (incluyendo las habilidades de drenar niveles de las succubus).

Colcha de Juguetes Útiles: Parece una colcha normal adornada con aproximadamente 20 remiendos de varias formas. Alguien puede quitar un parche. Quitar un parche lo causa volverse un artículo real. El artículo es algún excitante juguete sexual. El juguete podría ser

cualquier cosa como aceite, un látigo, venda, loción de cuerpo, pintura corporal, o cualquier cosa que el DM imagine.

Espada de Castración: Esta arma tiene un +2 a golpear y daño. El poder real de la espada es cuando el asaltador saca un 20 natural en la tirada de ataque. Cuando esto ocurre, la víctima (si es varón, ignora si es hembra) perderá su parte del cuerpo más valorada. La leyenda sostiene que esta espada fue creada por malvadas (y duras) Guerreras Amazonas.

Estatuilla del Deseoso WonTon: Aparece como una diminuta (3 cm). La estatuilla tiene forma de un varón o hembra encantadora. Cuando se gira la estatuilla hacia abajo y se la formula una orden, se vuelve una persona viviente muy atractiva de tamaño normal que lo servirá. La persona sirve de buena gana y bien, pero al cabo de 12 horas vuelve a la forma de estatua. La estatuilla no viene con cualquier vestido o ropa. No puede hacer nada sino ejecutar actos sexuales básicos.

Filacteria de Profilácticos: Una filacteria con 1d6 cuentas intercambiables, cada una funciona como un conjuro de *anticoncepción* (ver guía).

Filtro de Amor: Como en la *Guía del Dungeon Master*, pero con la siguiente revisión: el filtro sólo inspirará amor hacia la próxima persona que el afectado vea que sea del género apropiado con respecto a la orientación sexual del afectado.

Gema de Ayudantes Sexuales: Esta gema parece nada más que un diamante (500-1000 mo), y no se detecta magia. Cuando se lleva no se nota ningún efecto hasta que el poseedor entre en sexo. Entonces, si un hombre lleva la gema, no puede tener un orgasmo hasta que su compañera (con la que tiene sexo) tiene por lo menos un orgasmo. Si es llevada por una mujer, la hace más susceptible a los orgasmos (una tirada de 1-2 en 1d10). En un acto sexual si más de una persona usa este tipo de gema, explotarán para 3-12 (3d4) puntos de destrucción (3 m. de radio) y los poseedores deben tirar un shock de sistema o perder la fertilidad.

Gema de Protección Contra Embarazo: Esta gema grabada parece ser una gema de valor pequeño. Esta gema proporciona 100% protección contra embarazo en varones y hembras.

Gema del Vo Yure: Estas piedras finamente talladas y pulidas son indistinguibles de las joyas ordinarias, aunque un hechizo de *Detectar Magia* revelará su naturaleza. Cuando se mira fijamente a través de ella, la Gema del Vo Yure habilita al usuario para ver a todos las criaturas humanas o parecidas desnudas. El rango de visión es de 90 m.

Lápiz de labios dla Houri: Este lápiz de labios le da a la persona una habilidad de beso limitada del hechizo del mismo nombre. Los efectos duran el doble de la duración del hechizo. Cada lápiz vale para 5 aplicaciones y cada aplicación dura 1-6 besos.

Lentes de Boo-Hag: Estas lentes hacen que todo el mundo parezca mucho más sexualmente atractivo a la persona que las lleva que lo que verdaderamente son.

Lentes de Revelación: Mientras los lleve, la persona ve a todo el mundo como si estuviera completamente desnudo.

Milagrosa Terma de Marishars: Este bloque de mármol de 3 cm² está tallada con la apariencia de una villa romana con pilares delanteros y mosaicos eróticos en las paredes de los lados y de atrás. Una vez al día, se puede invocar la terma (voz de mando Baco). Inmediatamente crece en tamaño hasta que es tan grande como una casa pequeña. Es idéntica a la estatua, con grandes paredes de mármol y pilares al frente cubriendo la entrada. Por la puerta sólo puede pasar una persona a la vez y tiene una gran puerta de latón que se puede cerrar desde dentro. Dos grandes golems de Hierro (Obsidiana) invocados como esclavos Nubianos con cimitarras guardan la puerta. Quienquiera que pase dentro el primero es el amo/señora de la terma, y todas las criaturas de la terma la obedecerán. Dentro de la casa sólo hay una única habitación, con dos piscinas (caliente y fría) y varias tablas jaspeadas, cortinas de seda transparentes, cojines y tapices decoran el lugar. Varios cisnes (blancos si el amo es bueno/neutral, negro si malvado) nadan serenamente en la piscina fría. En la terma hay 2d6 seres de la misma raza y género opuesto, con 18 de Carisma y 18 de Presencia. Están felices agrandar y tienen 20 en cualquier de las nuevas habilidades sexuales. Si el amo/señora de la casa lo desea, se pueden cambiar los compañeros a cualquier género o especie.

Dentro de la terma, siempre se está cómodamente caluroso y hay siempre comida (mientras te gusten las uvas y los dátiles) y agua fresca.

Nada de la terma (golems, compañeros, cojines, agua, comida) puede salir de la terma. Si se sacan desaparecen.

Navaja de bolsillo de Circuncisión: Un aparato mágico usado en los ritos de iniciación de ciertos mitos, que funciones como un Cuchillo +2 en las manos de un varón circuncidado.

Placa de pecho +1: Este pedazo de armadura le da un +1 al ajuste de armadura a la persona que lleva. Así, una persona que la lleva con AC de 5 tendrá un AC de 4 cuando lleve esta placa de pecho. Esta armadura está hecha de una substancia extraña nombrada por los magos como Silicona.

Pendiente(s) de Androginia: Estos pendientes hacen imposible que alguien discierna el género de la persona que los lleva, incluso desnuda.

Pene de Asombro: Éste es un pene artificial de 3,5 m. Se usa para aturdir a un observador. Cuando es llevado por un varón, el Pene tiene un 70% de oportunidades de asombrar a una persona por 1d10 rounds. Sin embargo cuando es llevado por una mujer, las oportunidades aumentan a 95%. El pene no está sujeto a emociones sexuales o sentimientos, así que se puede usar en combate, cuando es infructuoso como un pene de asombroso. Otra versión, el Pene Exagerado de Asombroso, también viene con una bolsa de leche.

Perfume / Almizcle de Atracción: Este líquido aumenta el carisma de la persona que lo lleva en 1 punto. La duración es 1d20 horas. El líquido viene en una botella pequeña con 2d20 aplicaciones.

Poción de Afrodisia: Funciona como un conjuro de *Obsesión* (ver guía) dirigido hacia la próxima persona vista por el afectado, indiferente del género.

Poción de Potencia: Funciones como el conjuro de *Proeza* (ver guía), por 6 horas.

Reloj de arena de Parietals: Este típico reloj de arena compele a la segregación sexual. Los varones y las hembras deben estar en cuartos separados de cualquier edificio que contenga tal reloj de arena una vez que tiempo ha expirado. Normalmente se usa este aparato en ciertas instituciones legales de aprendizaje en los Reinos.

Ropa interior de Virginidad: Esta ropa interior es muy popular entre padres protectores. Cuando se lleva, no se puede quitar la ropa interior sin la voz de mando (normalmente el nombre medio del padre dicho al revés). La ropa interior es normal respetos al toque, pero es imposible de rasgar o romper. La ropa interior también elimina los desechos antes de que salgan del cuerpo, por lo que no hay ningún problema y absolutamente ninguna razón para quitárselo.

Sábanas Deslizantes: Estas sábanas se parecen a cualquier otra sábana de seda, pero tienen un lado problemático. Tres rounds después de entrar contacto con material viviente (como una persona) las sábanas se vuelven completamente deslizantes. Esto podría ser muy peligroso si ocurre cualquier actividad estresante a la vez. Con la pérdida de fricción habrá nada para sostener a la persona/s en la cama. Dependiendo del nivel de actividad de la persona/s podría resbalar simplemente fuera de cama o salir disparada de la cama a una velocidad alta. Hay varias aplicaciones para este artículo mágico. Pero si son encontradas al azar por un personaje podría ser divertido para el DM decirle de repente a un personaje que mientras se relaja en sus recién encontradas sábanas, el personaje se resbala y no puede volver a la cama (HEH-HEH-HEH-HEH). El efecto desaparecerá en 2-8 (2d4) rounds si ningún material viviente está en contacto con ellas.

Varita de Almohadas: Una varita normal que produce almohadas. Aquí está el artículo mágico más divertido jamás encontrado, la "Varita de Almohadas". Sólo apuntar y produce cantidades de suaves almohadas. Buena para llenar esa habitación del calabozo para dormir. También, en ocasiones se puede forrar el fondo de una caída cuando uno pierde toda su cuerda. Además, uno puede usarla para derrotar a oponentes por desconcierto, "Vil Villano, tumbate boca abajo o te mataré ciertamente con mi gran y poderosa varita", donde a la activación de la varita los enemigos se caerán de la risa.

Varita de Amor: Esta varita es muy delgada, blanca y tiene una estrella luminosa en un punto. Alguien golpeado por la estrella (tirada de ataque) se debe salvar contra conjuros o caer locamente enamorado del poseedor de la vara. Este amor es un encantar persona con doble fuerza (se aplican todas las reglas), pero el personaje afectado incluso matará a personas para mantener el romance de su hombre/mujer amado.

Varita de Turbación de Elenora: La realización más grande de la aprendiz de mago Elenora hasta la fecha es una varita mágica de 30cm. hecha de marfil con bandas de plata a su alrededor. Bajo un *Detectar Magia*

aparece como una varita de invisibilidad; pero como Elenora se enteró cuando lo enseñó ante el concilio de magos congregados, hace que las ropas de los usuarios sean completamente invisibles por 1 turno (de ahí su nombre).

Se necesita un chequeo de Inteligencia (cada round) para darse cuenta de la invisibilidad, ya que la ropa todavía se siente absolutamente normal.

Varita de Vibración: Esta varita tiene un pequeño marcador en un extremo. En runas mágicas en un extremo del marcador se lee "Zumbido Agradable" y al otro extremo del marcador se lee "El Aplastador". La última posición es muy peligrosa y puede causar 1 punto de daño estructural por round a cualquier material menor o igual que roca. También, esta posición causa 1d10 puntos por round a cualquiera lo bastante tonto como para ponerse la vara en una cavidad del cuerpo a tal alta posición.

Las flechas caóticas de Cupido

Estas flechas son el trabajo de 'Irnar el mago caótico (protegido de Morgan Blackheart del Reino Caótico). A veces mientras trata de encantar una flecha, su mente se pasea a pensamientos perversos o románticos y el encantamiento real no es realmente lo que quería. Vende tales "desechos" a las armería local a precios de descuento (que todavía son bastante altos debido al poder de la mayor parte de ellos). Los distribuidores de las armas entonces venden las flechas a aventureros tontos. Anuncian las flechas como "Regalos de los Dioses del Amor", "Armas de Proyectoil para Maduros", y "Si Te Gusta el Caos..." Entonces, los distribuidores inflan el precio y venden un manojo. Las flechas están disponibles infrecuentemente y a alto precio.

Los efectos de estas flechas nunca son predecibles. Haz una tirada porcentual y divide por tres (redondea consecuentemente). Las flechas sólo se pueden usar una vez, al tiempo que se desintegran en un montón de polvo sin valor a menos que se declare lo contrario. Se debe hacer un ataque exitoso para iniciar un efecto a menos que se declare lo contrario. No hacen daño a menos que se declare lo contrario. Los personajes caóticos usan las flechas principalmente.

También, personajes con baja sabiduría suelen usarlos mucho más que los demás.

Efectos:

- 1 La flecha se vuelve al arquero. Tira de nuevo para ver los efectos en el arquero ignorando este resultado.
- 2 El Carisma de la víctima aumenta 1d6 hasta un máximo de 18 por 1d4 días.
- 3 La Presencia de la víctima aumenta 1d10 hasta un máximo de 30 por 1d4 días.
- 4 La Destreza de la víctima con respecto a habilidad sexual aumenta 1d6 hasta un máximo de 18 por 1d4 días.
- 5 La Constitución de la víctima con respecto a habilidad sexual aumenta 1d6 hasta un máximo de 18 por 1d4 días.
- 6 Toda ropa, armadura y pertenencias personales llevadas por la víctima caen a tierra dejando a la víctima desnuda.
- 7 La víctima se enamorará de la primera criatura viviente del sexo opuesto con la que cruce su mirada

- y se sentirá compelida a seguir a la criatura por 1d4 días esperando ganar su amor.
- 8** La víctima se enamorará de la primera criatura viviente del sexo opuesto de la misma raza con la que cruce su mirada y se sentirá compelido a seguir a la criatura por 1d4 días esperando ganar su amor.
- 9** La víctima cae en una depresión melancólica por 1d4 días durante los cuales se siente dispuesto a recitar e intentar escribir poesía de amor.
- 10** La víctima se enamora de sí misma por 1d4. Gasta mucho dinero en espejos, ropa fina, perfumes, cosméticos, etc.
- 11** La víctima siente el impulso de besar una criatura viviente del sexo opuesto y misma raza, y hará cualquier intento para conseguirlo.
- 12** La víctima siente el "impulso de unirse" con una criatura viviente del sexo opuesto y misma raza, y hará cualquier intento para lograrlo.
- 13** "El Amor es ciego" así que la víctima se vuelve ciega por 1d4 días.
- 14** La víctima se vuelve "borracha de amor". Por consiguiente, está como si estuviera borracho por 1d4 días.
- 15** La víctima se vuelve "loca de amor" por 1d4 horas. Así, está confundido. Tira 1d10 para los resultados: **1** Se pierde (a menos que se le prevenga) **2-6** Permanece confuso un turno (entonces tira de nuevo) **7-9** Ataca a la criatura más cercana por 1 turno (entonces tira de nuevo) **10** Actúa normalmente por 1 turno (entonces tira de nuevo).
- 16** La víctima se vuelve "golpeada de amor" por 1d4 días. Así, entra en un estado de animación suspendida. Esta paralización del tiempo implica que la víctima no se hace más vieja. Sus funciones corporales virtualmente cesan.
- 17** "Nada dice mejor amor que un bollo en el horno", así víctimas hembras quedan preñadas.
- 18** "Dile amor con un regalo que dure: un diamante". La punta de la flecha llega se convierte en diamante durante su vuelo. La Categoría de Armadura del destinatario se vuelve 10 debido al poder penetrante del diamante (se aplican los extras de destreza). La flecha con punta de diamante hace 1d10 puntos. El diamante vale aprox. 1d4 x 1000 (10)mp.
- 19** "El Amor está en los ojos del contemplador". Durante el vuelo de la flecha, se convierte en un contemplador de 70 pg (Compendio de Monstruos Vol. 1) y ataca al destinatario de la flecha. Después de destruir a la víctima el contemplador atacará al azar.
- 20** La víctima empieza a bailar por 1d4 + 1 rounds, completándolo con pies lentos y da palmaditas. Este baile hace imposible que la víctima haga cualquier otra cosa que cabriolas; éste corveteo empeora la Categoría de Armadura de la víctima en -4, hace imposible la salvación excepto en una tirada de 20, y niega cualquier consideración de escudo.
- 21** La víctima tiene el impulso volverse una prostituta e intentará cumplir este impulso por 1d4 días.
- 22** La víctima contrae una enfermedad sexual normal al azar.
- 23** La víctima contrae una enfermedad sexual mágica al azar.
- 24** La víctima contrae una locura sexual al azar.
- 25** La víctima atrae ranas por 1d4 días. Las ranas son ranas normales, ordinarias tanto si las besas o no.
- 26** Si la víctima es masculina, desarrolla pechos grandes por 1d4 días. Si la víctima es hembra, des-

- arrollará una cantidad enorme de pelo en el cuerpo y preferirá orinar de pie.
- 27** La flecha es un Rompecorazones. La flecha se convierte en un rayo de relámpago que inflige 10d6 puntos de daño por contacto. Una salvación exitosa contra hechizos reduce el daño a la mitad (redondeado hacia abajo).
- 28** La flecha es un Chillón. El sonido silbante es como el sonido de bomba cayendo, pero sin ningún efecto. Daño normal.
- 29** La flecha se vuelve semi-inteligente con un gran conocimiento de poesía igual que un bardo. Seguirá a la víctima constantemente recitando todo tipo de poesía de amor.
- 30** La flecha se convierte en una rosa al contacto.
- 31** Volver a tirar

Víctimas Demonio Masculino

Protección de la mujer (contra los indeseables)

Para equipar mejor a la mujer santa, unas personas (probablemente serían gnomos) han diseñado algunas inserciones vaginales para que los posibles violadores paguen por su lujurioso intento de entrada ilegal. Pero primero permítenos ver donde se originaron estas invenciones:

Parece ser que el primer caso de protección por inserciones vaginales empezó en las tribus humanas del desierto. Naturalmente la hija del jefe de la tribu era la muchacha más ambicionada del pueblo, y estaba la costumbre estricta de quienquiera que tomara su virginidad sería el próximo jefe.

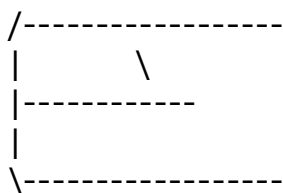
Para proteger a sus muchachas pequeñas de una entrada ilegal, ciertas tribus desarrollaron inserciones vaginales. Hay un cierto tipo de cacto cuyas espinas crecen a ángulos en una hoja bastante ancha, lisa.

La esposa del jefe quitaría las espinas de un lado de dos hojas e insertaría estos pedazos en la vagina de la hija con los lados espinoso el uno contra el otro y apuntando hacia dentro de la muchacha.

Si alguien intentara encontrar su camino con la muchacha, su pene entraría bastante fácilmente, pero cuando quisiera sacarlo... .

Modelo VI-1

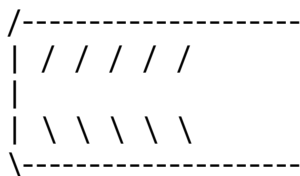
Básicamente un inserto vaginal de 12 cm. Construido de metal que tiene una púa encorvada de 10 cm. Como se ve:



Así, cualquier hombre que forzara tendría este aparato pegado en su pene y sería fácilmente identificable por las heridas.

Modelo VI-2

Misma construcción que el modelo VI-1 las paredes del inserto tienen todos púas diminutas móviles que apuntan hacia dentro como se ve:



Así, el posible violador tendrá este aparato pegado a su pene y sería fácilmente identificable.

Modelo VI-S1

Esta siniestra inserción vaginal deja permite que la mujer suelte una hoja móvil. Cuando la mujer empuja de una determinada manera (instrucciones incluídas) la hoja salta fuera y hace rodajas cualquier cosa que este dentro de ella.

Modelo VI-HM Cianotipos

Estos cianotipos permiten a una persona que se haga una versión casera de protección a bajo costo. Aunque algo complicado, la persona básicamente usa un vidrio roto puesto cuidadosamente en un corcho.

Conclusión

Hay dos razones mayores por que estas invenciones nunca tuvieron una mayor producción: ninguna mujer quiere llevar todo el día lo que para ella es básicamente un consolador, y un posible violador herido es un posible violador enfadado y probablemente mataría a la mujer que usó tal cosa.

Kits de personajes

Houri: Kit de Hechicero

Descripción: La Houri es una ninfa del paraíso. Nació en una zona pobre de una ciudad, creció con una vida pobre y miserable pero soñaba con un futuro mejor. Todavía, en lugar de llegar a una vida de robo como muchos, su belleza e inteligencia condujeron su vida a la magia. Una vez allí, se especializa en la escuela de Encantamiento/Hechizo y seducción.

Unas personas la desprecian como una prostituta repugnante y zorra. Otros la verán como una belleza sensual y el ser más deseable del Plano Material Primario.

Además de los requisitos de los magos normales, la Houri debe tener un Carisma mínimo de 15 (su voluptuosa belleza seductora y encanto son evidentes). También, la Houri es hembra (aunque se pueden hacer ajustes para hombres y así nace la subclase de mago Gigolo). Además, debe ser de alineamiento caótico.

Escuelas preferidas: La escuela más apropiada para la Houri es encantamiento/hechizo.

Escuelas excluidas: Se excluyen las demás escuelas.

Rol: La Houri es una amante de la diversión, persona encantadora que puede encontrarse mezclada en todos los grupos de alta-clase con muchos hombres alrededor. También puede encontrarse como una prostituta de alta-clase por riquezas y buen-vivir. Sus habilidades mágicas no son siempre conocidas por sus compañas, lo que lleva a misterio sobre porqué es tan seductora.

Al haber tenido una terrible y atrapada niñez, la Houri se alegra de aventurar, viajar a muchas ciudades flirteando en cada una de ellas. Sus habilidades de encanto y comunicación la hacen valiosa en contacto con seres inteligentes (es tan irresistible). Debido a esto suele ser vista como el jefe del grupo, aunque probablemente no sea verdad (asuntos de tácticas, orden de marcha, etc. tienen poca importancia para ella).

Habilidades de armas: *requeridas:* daga o cuchillo. La Houri es a menudo aficionada a largos alfileres delgados tales como alfileres de sombreros y del pelo, que se pueden ocultar fácilmente en la Houri y hacen 1-3 puntos.

Habilidades en no-armas: *bonificadas:* Etiqueta, cualquiera de las habilidades sexuales listadas en esta guía (opción del jugador). *Recomendadas:* (General) Habilidad Artística, Danza, Idiomas (Modernos), Cantar (Bribón, sin penalización), juego.

Equipo: La Houri puede gastar su dinero en cualquier cosa que la guste. Recuerda, que la Houri debe mantener un nivel de belleza alta. Así, joya, ropa fina, y perfumes son artículos favoritos de compra para una Houri.

Beneficios especiales: La Houri tiene un poder especial de seducción descrito en la sección "Seducción Para el Profesional".

La Houri recibe un +3 de modificador a la reacción para hombres.

Restricciones especiales: no se permite llevar armadura protectora. Una Houri; de hecho, cuanta menos ropa lleva, más eficaz es.

La Houri recibe un -3 de modificador a la reacción de mujeres, por razones obvias.

La Houri rehusa vivir la terrible vida pobre que llevaba. Así, cuando hace la compra, la Houri sólo acepta lo mejor, tanto si es una comida, una habitación para la noche, un arma, o un arca llevar sus posesiones. Ca-

da vez que compra cualquier artículo, la Houri debe pagar de un 10 a 100 por ciento más que el precio listado. El DM decidirá el precio pagado por la Houri, que puede variar dependiendo del artículo, depende de la calidad de la mercancía.

Opciones de riqueza: La Houri recibe sólo (1d4+1) x 5 mo como dinero de principio.

Razas: Un Houri sólo puede ser humana, elfa, o semielfa.

Seductor: Kit de Hechicero

Descripción: Donde la Houri tiende a ser espumosa y quizás un poco indiscriminada, el Seductor (Seductora si es hembra) es más sutil y discreto en sus esfuerzos. Se vestirá elegantemente pero no vistoso, tiene sabor exquisito en todas las materias, y es muy capaz de seguir todo lo que promete... pero si lo hace, es otra historia. Los Seductores son los Valmonts y los Casanovas del mundo de la magia. Además de los requisitos normales para un usuario de la magia, el Seductor debe tener un mínimo de 15 en Carisma y 12 en Sabiduría (para poder sacar todos los ángulos necesarios para usar en una persona en particular).

Escuelas preferidas: Los Seductores no se especializan.

Rol: El Seductor es el hombre encima del cual se desmayan todas las mujeres y la Seductora la mujer por la que luchan los hombres. Son manipuladores con maneras hábiles y sutiles -aunque no son totalmente malvados, algunos sólo quieren explorar su sexualidad en tantas maneras cómo puedan, y algunos buscan meramente pasarlo bien juntos.

Habilidades en armas: *Recomendadas:* Daga, o alguna otra arma pequeña fácil de ocultar y llevar.

Habilidades en no-armas: *bonificadas:* Etiqueta, Danza, Habilidad Artística, cualquiera sexual. Se asume que el Seductor o ha venido de un trasfondo de clase alta o aspira a/ finge tener uno. *Recomendadas:* Idiomas (Modernos), Cantar (Bribón, sin penalización), juego.

Equipo: El Seductor debe gastar una cantidad justa de dinero en ropa buena, y no tendrá en mente si llevar a esas damas encantadoras a cenar costará esa moneda preciosa.

Beneficios especiales: El Seductor usa el poder especial de seducción descrito en la sección "Seducción para el Profesional" con la fórmula siguiente en lugar de la dada:

Nivel seductor + carisma

----- X 100
Niv. Víctima + Mod. + Mod. Sabiduría

Adicionalmente, el Seductor recibe un tipo de "cortesía profesional" de sus compañeros encantadores. Criaturas como sirenas, succubus, medusas, vampiros, u otros que usen hechizos de encanto naturales (a discreción del DM) no atacaran al Seductor y serán amistosos hacia él mientras haga lo mismo hacia ellos. Las mismas criaturas serán neutrales hacia los compañeros del Seductor mientras que esos compañeros hagan lo mismo hacia ellos, pero aunque los compañeros ataquen a las criaturas éstas no atacarán al Seductor hasta que los ataque.

Restricciones especiales: El Seductor debe mantener su guardarropa y reemplazar constantemente los artículos que han sido mutilados o rasgados. Son tan perfeccionistas en su destreza que desecharan cualquier cosa que dañe su destreza de seductor a menos

que se pueda remendar perfectamente. También le pagarán 10% a 100% más que el coste normal cuando compren debido a sus exigentes normas.

Cuanto más practica un Seductor, más encantador se vuelve. Tanto es así, que de hecho cualquier humanoide del sexo opuesto que entra contacto con él debe salvarse contra hechizo con una penalización igual al nivel del Seductor y sin ayuda de protección mágica (anillos de protección, etc., pero se deja sabiduría) o se enamora de él y celoso/a de cualquier rival. Esto puede ser una ventaja para el Seductor, pero no cuando trata de seducir a la Duquesa y las camareras enamoradas están poniendo barro en sus medias.

Adicionalmente, cuando se saca un 1 natural en la tirada de salvación, la víctima se obsesionará completamente con el Seductor. La víctima hará cualquier cosa (incluso violar su alineamiento) para ganar el amor del Seductor, y golpeará rudamente a todos sus rivales, reales o percibidos. Esta condición durará hasta que sea negada por un *Curar Enfermedad* lanzado por un clérigo de más alto nivel que el Seductor, un *Curar*, un *Deseo Limitado*, un *Deseo*, un *Alterar Realidad* o se lanza la *Negación de Angel* en el afectado. Alternativamente, 2d12 sesiones de psicoterapia de una hora de duración cada una obtendrán el mismo resultado que la *Negación de Angel*.

Opciones de riqueza: El Seductor empieza con 5d4 x 10 mo de dinero al principio para simular alto standing. Sin embargo, debe gastar un 50% en ropa.

Razas: Un Seductor puede teóricamente de cualquier raza, aunque la mayoría de DM preferirán probablemente limitarlo a humanos, elfos y semielfos.

Seductora: Kit de bribón

Descripción: La Houri lo hace por placer, el mago Seductor/Seductora lo hace por placer profesional, pero la bribón Seductora lo hace por riqueza.

La Seductora es un bribón hembra que usa las habilidades especiales de seducción para hacer lo que quiere. A diferencia de la maga Seductora que lo es por lujuria, la bribón Seductora es más materialista usa la lujuria para conseguir cosas.

Además de los requisitos normales por bribón, la Seductora debe tener una Destreza mínima de 12, una Sabiduría mínima de 13 y un Carisma mínimo de 15. Los requisitos primarios son destreza y carisma.

Un Seductora puede tener cualquier alineamiento caótico o neutral malvado.

Rol: Las Seductoras son las mujeres que atontan a los hombres. Son manipuladoras con maneras hábiles y sutiles típicamente consiguen lo que quieren normalmente dinero. Y si tienen alguna maravillosa experiencia sexual, mejor.

Muchos gremios de ladrones tienen por lo menos una Seductora arriba en la organización. La mayoría de las Seductoras caen sobre el jefe del gremio y usan sus poderes para controlar al jefe como un títere y así gobernar el gremio tras las bambalinas.

Progresión de habilidad: La Seductora tiene las habilidades de ladrón de: Vaciar Bolsillos, Moverse en Silencio, Escondarse en las Sombras, y Oír Ruidos. La Seductora no tiene las habilidades de robo de Abrir Cerraduras, Hallar/Retirar Trampas, Escalar Paredes y Leer Idiomas.

Habilidades en armas: recomendadas: Daga, o algún otra arma pequeña fácil de ocultar y llevar.

Habilidades en no-armas: bonificadas: Etiqueta, Danza, Disfraz, cualquiera sexual. *Recomendadas:* Idiomas (Modernos), Cantar, juego.

Equipo: La Seductora debe gastar una cantidad justa de dinero en ropa buena, perfume y otros artículos de belleza. La Seductora no lleva armadura ya que esconde su bello cuerpo a menos que esté en una excursión de robo y entonces una armadura de cuero es aceptable.

Beneficios especiales: La Seductora usa un poder especial de seducción descrito en la sección "Seducción para el Profesional" con la fórmula siguiente en lugar de la dada:

Nivel seductor + carisma/2

----- X 100

Niv. Víctima + Mod. + Mod. Sabiduría

Restricciones especiales: La Seductora debe mantener su guardarropa y reemplazar constantemente los artículos que hayan sido mutilados o rasgados. Son tan perfeccionistas en su destreza que desecharan cualquier cosa que dañe su destreza de seductor a menos que se pueda remendar perfectamente. También pagarán de un 10% a 100% más que el coste normal cuando compren debido a sus normas exigentes. Nota también que a la Seductora la gustan mucho las joyas. Después de todo una mujer está sólo tan bella como sus accesorios. Así la Seductora tiene que gastar una cantidad considerable de dinero en tales cosas.

La Seductora bribón es normalmente despreciada por Houris y magos Seductores. Normalmente intentan hacer la vida difícil a las Seductoras cuando es posible.

Opciones de riqueza: La Seductora empieza con 5d4 x 10 mo de dinero al principio para simular su más alto standing. Sin embargo, debe gastar un 50% en ropa.

Razas: Un Seductora puede ser teóricamente de cualquier raza que pueda ser bribón, aunque la mayoría de los DM preferirán probablemente limitarlo a humanos, elfos, y semielfos.

Gremios de seductoras: Estos gremios están principalmente en ciudades grandes y a menudo se encuentran ciudades matriarcales. Los gremios proporcionan entrenamiento para seductoras y proporcionarán a menudo alojamiento barato. A menudo están conectados a los oficiales gubernamentales. De esta manera pueden proporcionar servicio sin necesidad de secreto. El gremio dará información sobre otros gremios y lugares donde los varones son minoría. De esa manera se puede financiar fácilmente una mujer trabajadora. Los gremios están a menudo en contra de cualquier reino gobernado por varones y pagará por servicios para desestabilizar estos gobiernos. Las deudas son pagadas por entrenamiento y usando los medios del gremio. Como baños, cosméticos, hechizos, etc.

Los gremios están dirigidos por seductoras viejo. A menudo tienen directoras y un pequeño concilio. Instauran las reglas y los códigos de los vestidos para el área Algunos gremios proporcionan a la comunidad servicios de escolta.

Psiducer: Kit de psiónico

Descripción: El Psiducer es un telépata que usa su habilidad psiónica por placer y poder. Como el seductor mago, el Psi-Seducor busca experiencias agradables a través de la manipulación de los demás. Como el seductor bribón, el Psiducer busca riqueza y poder.

El Psiducer parece siempre maravilloso. La mente es grande pero el cuerpo es mejor. El Psiducer

viste bastante elegantemente prefiere la ropa de seda sobre lo demás (dicen que la seda ayuda a encauzar el poder psiónico). Además de los requisitos normales de un psiónico, el Psi-Seducor debe tener un mínimo de 16 Carisma. El Psiducer puede ser de cualquier alineamiento permitido a psiónicos. La Telepatía es su primera disciplina.

Rol: El Psiducer es una persona muy deseada. Una persona bella con una mente buena; vaya una combinación (y probablemente peligrosa). El Psiducer sólo se preocupa de sus propias necesidades que principalmente andan alrededor de los placeres de la mente y el cuerpo y la mayoría de Psiducers seguirá esta camino al extremo. Como parte de la vanidad del Psiducer, se esfuerza por grandes cantidades de riqueza material y usará sus poderes de seducción para conseguirlos. Tener dinero le da el poder que mantiene el agradable estilo de vida del Psiducer.

Disciplinas escogidas: *requeridas:* telepatía *recomendadas:* Psicometabolismo, Clarisistencia

Ciencias: *requeridas:* Cambiar Personalidad. *Recomendadas:* Dominación, Dominación de masas, Escindir personalidad, Sonda, Ver Aura, Clariaudiencia, Clarividencia, Crear Objeto, Evaluar.

Devociones: *requeridas:* una devoción sexual, Atracción, Aversión, Empatía. *Recomendadas:* Ocultar Pensamientos, Contacto, Ensueño, PES, Falsa Recepción Sensorial, Personificación Psíquica, Repugnancia, Sugestión Poshipnótica, Proyección Teleempática, Infligir Dolor.

Habilidades en armas: recomendadas: Daga, o alguna otra arma pequeña fácil de ocultar y llevar. Habilidades en no-armas: bonus: Etiqueta, Habilidad Artística, cualquiera sexual. Recomendadas: Idiomas (Modernos), Cantar (Bribón, sin penalización), jugar.

Equipo: El Psiducer gasta una cantidad justa de dinero en embellecimiento. El Psiducer no lleva armadura ya que esconde su bello cuerpo.

Beneficios especiales: El Psiducer es un placer que este cerca y no requiere más beneficios.

Restricciones especiales: Porque usan sus habilidades psiónicas para razones terrenas, el Psiducer es despreciado por otros psiónicos. Esto da por resultado una penalización de reacción (normalmente 5%) decidida por el DM.

Razas: Cualquiera psiónica - aunque obviamente es mejor con humanos, elfos y semielfos.

Notas: Aquí hay algunos usos creativos para poderes existentes:

- Desintegrar ropa
- Expansión de Busto o Caderas
- Sonda para experiencia sexual o preferencia
- Inducirse placer
- Invocar Criatura Planar
- Succubus
- Controlar Adrenalina
- Aumentar Constitución

Gigolo: Kit de Bardo

"SOLO SOY UN GIGOLO".

Especialidad: Entretenedor / Amante / Romántico.

Aptitudes: Puntuaciones de habilidad normales (Destreza 12, Inteligencia 13, Carisma 15). Los Gigolos deben tener una Constitución de 16 o más. Humanos, Semielfos, Elfos pueden ser Gigolos pero deben ser hombres.

Aunque no se requiere, los alineamientos recomendados para los Gigolos son Neutral Bueno, Neu-

tral y Neutral Malvado. Estos alineamientos parecen más apropiados. Los personajes legales evitarían las situaciones en las que se encuentran a menudo los Gigolos. También, los personajes caóticos no podrían permanecer con sólo una persona lo bastante que es de lo que trata la subclase Gigolo.

Descripción: Los sabios se refieren a los gigolos como hombres pagados para ser escoltas o amantes de mujeres. Unos ven a los gigolos como versiones tristes de los Galanes, pero los gigolos son más. Los Galanes auténticos son puros y románticos, pero su única preocupación está en sus propias pasiones personales. Hechizan y roban los corazones de las mujeres y entonces las olvidan. La única vez que los Galanes se interesan por los demás es cuando pueden obtener gloria y prestigio. En cambio, los Gigolos pasan su vida entreteniéndolo a las mujeres. Su propósito es agradar y satisfacer a las mujeres.

Rol: Un gigolo viaja por las tierras buscando a una mujer bella (normalmente adinerada y soltera y probablemente viuda) para satisfacerla. Estará con una mujer hasta que la situación se vuelve ingrata. Cuando un gigolo se aventura, es probablemente el resultado de una demanda de una justa doncella, para recuperar un artículo de belleza y amor, o por alguna otra causa romántica. A menos que una mujer esté presente, el gigolo probablemente huirá del peligro. Pero si una mujer está mirando, entonces el gigolo será realmente el héroe.

Habilidades secundarias: comerciante, sirviente doméstico.

Habilidades en armas: Los gigolos debe usar armas de caballeros como el estoque, espada (esgrima), florete, sable y daga. No usarán armas de proyectil como arco largo, arco corto, ballesta, dardos, etc.

Habilidades en no-armas: *bonus:* Etiqueta, Resistencia Sexual, Conocimiento Sexual, Masaje, Poesía. *Recomendadas:* (General) Habilidad Artística, Danza, Idiomas (Moderno), Cantar (Bribón, sin penalización).

Armadura / equipo: no se le permite llevar armadura; de hecho, cuánta menos ropa lleva, más eficaz es.

Beneficios especiales: El Gigolo gana un +05% a la habilidad de ladrón de Detectar Ruidos, porque escuchar es muy importante para él (sobre todo para oír los pasos que se acercan de maridos, novios, etc.). También, un Gigolo gana un +10% a la habilidad de ladrón de Leer Lenguajes, porque la mayor parte de las clientes del Gigolo van estar bien educadas y la mayor parte de ellas tendrá una substancial biblioteca.

Encanto poético: Un Gigolo que dirige su atención a una persona del sexo opuesto puede intentar ganar el corazón de esa persona. Esto requiere que el Gigolo ejecute muchos actos sutiles de ingenio y encanto. Entre estos actos debe estar por lo menos el recitar un poema acerca de la persona. El esfuerzo entero toma un mínimo de 10 turnos menos los niveles del bardo (nunca menos de un turno), después del cuál la persona hace una tirada de salvación contra Paralización con un -1 de penalización por cada cuatro niveles del Gigolo. El fracaso significa que la persona es afectada como si el Gigolo hubiera lanzado un hechizo de Encanto sobre ella.

El efecto no es mágico y no desaparece con el tiempo, a menos que el Gigolo trate mal a la persona o abuse de ella. Cada abuso da por resultado otra tirada de salvación para romper el encanto del Gigolo. El Master puede aplicar ajustes basados en la situación.

Personalizar: Este Beneficio permite al Gigolo adaptar cualquier canción, poema o cuento para 1 persona. Esto hace que la persona objetivo sienta como si el poema, canción o cuento es sobre ellos. Una vez se ha adaptado la pieza, el blanco ejecutará cualquier sugerencia que el Bardo la haga mientras no sea contraria a su naturaleza por 2d10 rounds. Si un Bardo personaliza una pieza a otra persona dentro de 5 turnos de hacerlo al blanco previo, el primer blanco entrará en rabia de celos. Aunque el primer blanco no actúe en seguida, intentará algún tipo de venganza. Depende del Master determinar la cantidad y método de la venganza.

Habilidad doméstica: Un Gigolo será excelente en cualquier habilidad doméstica. El Bardo podrá tener éxito en todas las habilidades y mucho más en su habilidad particular. Las habilidades domésticas incluyen pero no se limitan a: cocina, limpieza, compra, mayor-domo, asistente de moda, etiqueta, diplomacia, catador de vino. El Bardo debe coger una de éstas en la que sobresalir, pero puede coger cualquiera de las demás como habilidad. Estas habilidades son usadas por el Bardo para impresionar a cualquier cliente y puede ser un recurso cuando se necesita dinero.

Ocultar Actividades: El Gigolo puede tener más de un cliente. Esta habilidad permite al Bardo Ocultar sus actividades con un cliente de sus otros clientes. Tiene efecto cuando un cliente pregunta al Bardo sobre su "tiempo libre". El Bardo es capaz de repeler hábilmente cualquier pregunta remitiéndoselas a otros sujetos. Sólo bajo un hechizo o efecto similar el Bardo revelará sus otras actividades (a menos que quiera revelarlas, por supuesto).

Restricciones especiales: El Gigolo recibe un -3 de modificador a la reacción para con los hombres, por razones obvias. También, el Gigolo no ganará seguidores y en la mayoría de los casos no tienen un apoyo fuerte.

El Gigolo sufre un -10% a la habilidad de ladrón de Vaciador Bolsillos, porque no practica esta habilidad ya que tiene poco valor para él.

El Gigolo se niega a vivir la terrible vida pobre. Así, cuando compra, el Gigolo no acepta nada más que lo mejor, tanto si es una comida, un cuarto para la noche, un arma o un baúl para llevar sus posesiones. Cada vez que compra un artículo, el Gigolo debe pagar un 10 a 100 por ciento más que el precio listado. El DM decidirá el precio pagado por el Gigolo, que variará de artículo a artículo, dependiendo de la calidad de la mercancía en un sitio particular.

El Gigolo contacta con muchas hembras de una manera íntima. Si contrae cualquier enfermedad sexual y se la pasa a un cliente, no será contactado por ningún cliente nuevo, y como el rumor se extiende perderá a todos sus clientes. Eventualmente no podrá aguantar en su presente lugar de residencia y estará forzado a irse a otro sitio.

Conociendo A Una Prostituta Prostitutas Generales

Antes de poder conocer a una prostituta específica, se debe conocer la tarifa de la prostituta.

Para decidir el número de prostitutas en un determinado pago examina la Tabla 1. Haz los ajustes basados en el alineamiento del lugar (Tabla 2).

NOTA: La mayoría de los DM piensan que el número de prostitutas nunca debe exceder del 10% de la población a menos que la función primaria del lugar sea la prostitución.

Número de Prostitutas		
Lugar	Población	# Prostitutas
Nómadas	20-80	1d6
Poblado	100-400	1d10
Tribu de esclavos	600-900	1d20
Poblado subsidiario	1500-6500	1d100
Ciudad	10000-60000	2d100

Ajustes de Alineamiento Al # De Prostitutas
Legal divide por 2
Caótico multiplica por 2
Bueno divide por 2
Malvado multiplican por 2

Se puede encontrar información sobre prostitutas trabajando bajo control en la sección "Llenando la casa de mala reputación".

Sintiendo A La Prostituta

No todas las prostitutas son iguales. Abajo están los pasos necesarios para hacer una prostituta única y muy excitante.

- 1) Escoge un sexo apropiado para la prostituta. Al azar, hay un 80% de prostitutas femeninas.
- 2) Escoge una raza apropiada respecto al ambiente (ej. área, población, política, etc.).
- 3) Genera las puntuaciones de habilidad según tu propio sistema. Las habilidades más altas de las prostitutas serán probablemente constitución.
- 4) La altura y el peso se pueden generar al azar usando la Tabla del libro.
- 5) Tira en la Tabla 4 tres veces para obtener el color del pelo, color de los ojos y cutis.
- 6) Se puede generar la edad al azar usando la Tabla del libro.
- 7) Las distintas medidas de las mujeres se pueden generar como sigue:
 - Tira en la Tabla 6 para hacer la estadística de la medida vital.
 - Para encontrar el tamaño del busto, añade la Estadística Vital al modificador de Busto apropiado
 - Para encontrar el tamaño de la cintura, añade la Estadística Vital al modificador de Cintura apropiado
 - Para encontrar el tamaño de la cadera, añade el Busto al ajuste de Caderas apropiado.

Si la altura de la mujer es menor de 1,5 m., entonces modifica busto y caderas por -2.
- 8) La medida mayor de un hombre es 3d6 + 10 cm.
- 9) Con las prostitutas puede venir cosas malas. Tira en la Tabla 9 para decidir si pasa algo malo con la prostituta. Entonces, tira en la Tabla apropiada en la sección apropiada de la guía.

- 10) Con las prostitutas también puede venir cosas buenas. A saber, especialidades que al comprador le gustarían verdaderamente. Tira en la Tabla 10 para decidir si viene algún extra con la prostituta. Con las especialidades vienen costos adicionales. Los ajustes al coste se muestran en esta Tabla también. (El coste se calcula después).
- 11) El coste medio para contratar a una prostituta es de 1000 {10}mp / número de prostitutas disponibles.

Se hacen ajustes basados en la inclinación. Tira en la Tabla 10 para obtener la inclinación con los ajustes de las Tablas 11 y 12. Añade el porcentaje listado del coste actual al costo actual para el costo nuevo. La inclinación es sólo una actitud que la prostituta tiene hacia el posible cliente que afecta al precio.

Se hace otro ajuste basado en la especialidad, que se calculó antes (Tabla 9). Añade el porcentaje listado del coste actual al coste actual para el coste nuevo.

Se hace un último ajuste basado en la raza de la prostituta. Multiplica el multiplicador de la Tabla 13 al costo actual para el coste final. (NOTA: Este ajuste es principalmente para pagos humanos) Un pago enano tendría una demanda más alta para otras criaturas que enanos. Así, los precios para humanos serían probablemente más altos.

Costos adicionales se pueden manifestar cuando se patrocina a una cortesana. Un jugador puede tener que gastar dinero en comida (también tienen que comer), bebidas alcohólicas (sin duda), un cuarto (a menos que te guste hacerlo en un callejón) y gastos médicos (si las das una enfermedad, pagas por ella).

Ahora, se ha creado una buena prostituta versátil, pero todavía hay lugar para las mejoras. Ten presente que algunas prostitutas son ladronas (probablemente de alto nivel) y debe tener tales habilidades. Algunas podría ser incluso luchadoras con especializaciones en cuchillos y dagas. Podría haber incluso clérigos prostitutas de una deidad de lujuria.

Hay que recordar que un DM puede usar una prostituta como un NPJ muy importante. Las prostitutas normalmente tienen información (sucio) sobre todos los que pasan por sus camas; sin mencionar la información de hablar almohada no se debería haber hablado. Una prostituta es mucho más interesante que el viejo gordo tabernero con sus aburridas historias. Tenlo en mente antes de sacar este encuentro.

Aspecto General			
Tirada	Pelo	Ojos	Cutis
01-13	Trigueño	Azul Claro	Aceituna Oscuro
14-26	Rubio	Verde Oscuro	Bronce
27-34	Castaño Rojizo	Avellana	Lácteo Blanco
35-42	Sable	Castaño	Ébano
43-50	Carmesí	Carmesí.	Rojo Claro
51-58	Plata	Plata	Amarillo
59-67	Blanco	Verde Claro	Castaño
68-75	Azul Cielo	Azul Oscuro	Dorado
76-83	Verde Claro	Rosa	ESCOGE
84-91	Lila	ESCOGE	ESCOGE
92-99	Iridiscente	ESCOGE	ESCOGE
00	Calvo	Cada Ojo Diferente.	ESCOGE

Estadística de la Medida Vital		
Tirada	Stat Vital.	
01-30	56	
31-50	58,5	
51-65	61	
66-77	63,5	
78-82	66	

Modificadores de Constitución	
4-9	-2
10-14	0

83-85	68,5	15-20	+2
86-90	71		+20
91-94	73,5		+4
95-97	76		
98-99	79		
00	81,5		

Las Medidas			
Carisma	Busto	Cintura	Caderas
4	0	13 - 76	+9d10"
5-6	13 - 20	5 - 30,5	+2d8"
7-9	15 - 23	2,5 - 10	0
10-12	18 - 25,5	2,5-5	0
13-16	20 - 28	0	0
17-19	23 - 30,5	0	- 2,5
20	25,5-30,5	0	- 5

Extras de la Prostituta	
01-49	Nada
50-79	Enfermedad Natural
80-89	Enfermedad Mágica
90-99	Locura
00	TIRA DOS VECES

Especialidad	
01-49	Nada 0
50-69	Masaje + 10%
70-79	Sexo Anal + 20%
80-89	Sexo Oral + 40%
90-97	Esclavitud + 60%
98-99	Tira dos veces + 80%
00	Tira tres veces + 100%

Inclinación	
01	Aborrece + 100%
02	Odio + 75%
03-04	Aversión + 50%
05-06	Apartada + 25%
07-08	Simpática - 30%
09-11	Interesada - 40%
12-14	Juguetona - 50%
15-16	Capaz - 60%
17-18	Aficionada - 70%
19	Enamorada - 80%
20	Apasionada - 90%

Modificador de la Disposición a Inclinación	
01-02	Enojada - 3
03-04	Celosa - 2
05-07	Pensativa - 1
08-10	Cansada 0
11-13	Tierna +1
14-15	Entusiasmada +2
16-17	Ardiente +3
18-19	Erótica +5
20	Obsesionada +6

Modificador por Carisma del Cliente a la Inclinación	
Carisma	Mod.
0-12	0
13-16	+1
17	+2
18	+3

Multiplicadores Raciales al coste	
Raza	Multiplicador
Humano	1,0
Elfo	5,0
Semielfo	2,5

Enano	3,0
Halfling	4,0
Exótico (Otro)	8,0

Llenando La Casa De Mala Reputación

Un burdel, puti, night club, salón de masaje, emporio de relajación o cualquiera que sea el nombre es un lugar donde una persona iría a por una tarde de entretenimiento (por hablar así).

Un burdel tiene tres tamaños

Tamaño	Empleadas
Pequeño	4d4
Medio	6d6
Grande	8d8

Además de las empleadas regulares listados, habrá varias aficionadas que usen la casa como base. Normalmente serán el 50% de las empleadas regulares de esa casa. Habrá normalmente un número pequeño de muchachas en entrenamiento, frecuentemente trabajando como sirvientas para las mejores trabajadoras. Serán aproximadamente el 25% de las obreras - estas muchachas no trabajan todavía con los clientes. Como muestra la Tabla 1, hay cuatro clases de burdeles. El DM puede tirar al azar o escoger. Se prohíbe la esclavitud en la mayoría de los lugares {más bien lo contrario}, pero no en todos; así que se incluyen en la Tabla.

Tipos de Burdel

01-03	Fino
04-12	Normal
13-16	Bajo
17-20	Esclavo

Las aficionadas de la casa normalmente reciben aproximadamente la mitad de la tasa; uno no encuentra aficionadas en las casas esclavas. La mezcla racial en la casa promedio se da en la Tabla 2; uno puede especificar la raza de la muchacha (como en las reglas del generador al azar de prostitutas), o tirar (1d100) por cada muchacha para ver quién está disponible.

Razas en Burdeles de Diferentes Clases

Raza	Fino	Normal	Bajo	Esclavo
Humano	01-62	01-67	01-70	01-60
Elfo	63-70	68-70	---	61-64
Semielfo	71-82	71-79	71-75	65-74
Enano	83-84	80	---	75
Halfling	85	81	---	76
Orcos	86-88	82-87	76-84	77-84
Semiorcos	89-97	88-99	85-00	85-95
Exótico (Otro)	98-00	00	---	96-00

Las casas suelen ser llevadas por mujeres, aunque algunas son llevadas por hombres (de vez en cuando escogidos por las muchachas, frecuentemente simplemente el "jefe" que las ha contratado). Si es llevada por una mujer, es normalmente (80%) una cortesana de alto rango, y estará de vez en cuando disponible a los clientes preferidos (adinerados).

Hay normalmente algunos costos adicionales al patrocinar a una cortesana en tal establecimiento. Aunque se proporciona entretenimiento normalmente sin

ningún costo extra en las casas importantes, un personaje debe esperar gastar el precio de la comida de la muchacha y las bebidas alcohólicas. Si un personaje quiere pasar la noche entera con la dama de su opción, el costo aumenta en 50%. Esto, por supuesto, proporciona un cuarto para la noche así como una compañera abrazada en la cama. Si un hombre trata con una de las muchachas que trabajan en la calle, hay un 25% de sobrecargo para dar un cuarto, a menos que el cliente tenga cuartos cercanos (dentro de 2 a 3 bloques como mucho).

El tiempo pasado en una casa puede ser tanto como 4 a 6 horas (si no toda la noche). Con una de las chicas de la calle un interludio debe ocupar aproximadamente 1 ½ a 2 horas.

La oportunidad de una prostituta de tener una enfermedad está basada en la clase de la casa en la que trabaja la muchacha. A mayor clase de la casa, mejor cuidado de salud reciben las muchachas, y menos oportunidades de infección.

En una casa Normal hay un -5% de modificador a la oportunidad de la muchacha de ser infectada. En una casa Fina hay un -10%. En una casa de Esclavas, hay un -15%. Esto es tan alto porque la mayoría de los mercaderes de esclavos consideran perdida o antieconómico que una propiedad valiosa enferme. Con las chicas de la calle, no hay ningún modificador.

La Taberna Azul (Entretenimiento Y Placer)

La información de esta sección ha sido cogida del libro ahora *out-of-print* "The Free City Of Haven" (Copyrighted 1981 Gamelords Ltd.)

Si encuentras esta añadido de la escuela clásica de los juego de rol, cuídalo.

La Taberna Azul (Entretenimiento y Placer)

Dueña: Kinalla Silkskin (FUE: 9, DES: 9, CON: 15, INT: 12, SAB: 9, CAR: 12) fue considerada una vez la cortesana más bella y distinguida de la ciudad (hace 40 años). Todavía es atractiva (particularmente para el juego escénico), y entretendrá de vez en cuando a un cliente. De pelo negro (con la ayuda de una buena peluquera), ojos negro y todavía delgada, tiene una buena mente para los negocios y consiguió comprar la Linterna Azul de su anterior madame hace unos 20 años; la calidad y renombre del establecimiento han aumentado bajo su manejo.

Horas: 24 horas al día.

Exterior: Un edificio de tres plantas que está ligeramente metido en su calle. Tiene una abertura ancha centrada en la planta baja, sobre la que cuelga una gran linterna de luz azul (el color es intenso y se distingue bastante fácilmente incluso a plena luz del día). Hay un callejón en el lado sur del edificio, un jardín amurallado en el trasero y una fila de pequeñas tiendas justo al norte.

Interior: Inmediatamente dentro de la entrada es un cuarto espacioso dominado por una fuente que rocía un líquido azul ligeramente perfumado en el aire sobre la ancha cubeta. Tres pantallas elaboradamente talladas tapan la vista de las otras salidas de este cuarto.

Detrás de la pantalla a la izquierda hay un salón de descanso (para los músicos y entretenedores que actúan en el teatro). Un corredor lleva a las alas del

teatro y a un camerino. A la derecha hay una oficina grande, donde trabaja el personal de contabilidad y dirección. Raramente está ocupada después de las 6: 00 PM, y casi siempre está cerrada con llave, incluso durante las horas normales de negocio.

La abertura detrás de la tercera pantalla lleva a un cuarto con una escalera ancha jaspeada. A la izquierda está el "Salón de la Belleza"... donde muchas flores preciosas esperan ser arrojadas. Hay normalmente 4d4 muchachas paseando por aquí, en varios estados de revelación. Una abertura ancha lleva al área de entretenimiento, donde se proporcionan vino y canciones (si viniste por el Corredor, ya tienes a las mujeres). El área del teatro tiene dos pisos y tiene un gran escenario con pasarela y foso para la orquesta. Una larga barra en la parte de atrás distribuye bebidas alcohólicas de muchos tipos. Se mandan comidas de la cocina. La mayor parte de la comida suministrada para tanto las muchachas como los clientes se guarda en la despensa apartada de la cocina.

El resto de la casa está ocupado por cuartos para que las muchachas regulares vivan (y trabajen). Los cuartos más pequeños del segundo y tercer pisos son usados para el entretenimiento de clientes transientes. Los cuartos más grandes son para las regulares. Kinalla tiene una suite en el tercer piso, con una escalera redonda de hierro que da acceso a al jardín y a la barra.

Precio: según la cualificación de las muchacha.

Calidad: Esta casa es Fina y de tamaño medio.

Artículos sin pagar: Hay una joven recién llegada, Bianca (FUE:8, DES:10, CON:18, INT:9, SAB:7, CAR:15), que ha tenido un gran recibimiento entre los clientes. Es la hija fugitiva de una familia noble y es un cortesana neutral. Se ha cambiado el nombre y teñido el pelo para cambiar su apariencia.

Caja: El dinero ganado en el bar teatro se guarda en un cofre de madera escondido bajo el extremo redondo de la barra. Las muchachas son responsables de recoger sus propias ganancias y se espera que paguen la cuarta parte a la casa (si Kinalla descubre a una muchacha estafando con las cantidades, simplemente la ruega que se vaya y no vuelva; Kinalla no cree en la violencia).

Ocupantes:

Empleadas: Kinalla, Bianca, y 17 muchachas más (11 de las cuáles comparten los cuartos grandes usados para residencia). Hay 12 trabajadoras a tiempo parcial, 3 doncellas en entrenamiento y varias personas de servicio auxiliar (ninguno reside en la casa). El guapo, Kethelas (FUE:17, DES:14, CON:11, INT:10, SAB:7, CAR:10), un toro de hombre con suficiente poder físico para echar a un cliente molesto por encima de la tapia del jardín al callejón, ha trabajado en la Linterna Azul tanto tiempo como Kinalla y ha sido su mejor amigo y amante casi todo ese tiempo.

Clientes: Muchos.

Encuentros con NPJ: Miles.

Opciones especiales: Ninguno.

Guión: La Hija del Noble

Información para el Jugador: En la mayor parte de las tabernas de la ciudad, la desaparición de Lady Byelaya Tainley hace tres meses causó muchos cuchicheos. Todavía no se ha localizado, y no ha sido recibida por su familia ninguna nota de rescate. Las descripciones de una muchacha de 16 años (muy bella y muy atractiva, media altura, delgada, pelo rubio, ojos azules) se han distribuido y la familia ofrece un premio de 1.000 {10} monedas de plata por noticias de ella. Siempre fue considerada como una solitario por las

otras doncellas del barrio alto, rico de la muchacha.

Tenía una única amiga - Cortina de la Riis.

Notas DM: Byelaya Tainley ha tenido sueños de ser una hetaera (una cortesana de alta clase) desde que oyó, de joven, un cuento muy romántico en el que la heroína era una cortesana (no había confiado estos sueños a nadie, ni a su amiga). Hace tres meses, ella se tiñó el pelo de marrón, cambió su nombre a Bianca y huyó de casa. Empezó a trabajar en la Linterna Azul. Nadie en la casa conoce sus orígenes y ciertamente nadie sospecha que es la hija de una casa noble. Bianca (Byelaya- ambos nombres significan "blanco") es una cortesana natural- disfruta con los hombres, y a los hombres definitivamente les gusta. Tiene tal indefinible calidad de inocencia que es irresistible. Ha progresado rápidamente, en el poco tiempo que ha estado en la

Linterna Azul, de una novicia muy verde a una competente intermediaria.

Hace unas pocas semanas, Cortina de la Riis, la única amiga de Byelaya entre las muchachas del barrio rico, iba a sus lecciones de voz y vio a una muchacha joven con pelo castaño que se parecía estrechamente a Byelaya (Bianca había salido a hacer unas compras pequeñas y no llevaba su velo) salvo por el color del pelo. Cortina se ha preocupado por Byelaya desde su desaparición y le ha preguntado a su hermano Thomas que viera a la muchacha que vio. Thomas está buscando a un grupo que haga algunas investigaciones en esta materia y hay una oportunidad de que escoja a los PJ para hacer el trabajo.

Personajes y Encuentros

Ancalagon Darkblade

Humano Caballero Oscuro de nivel 15, Legal

Malvado

Categoría de Armadura	-1	FRZ	18/79
Movimiento	12	DES	18
Nivel/Dados de Golpe	15	CON	17
Puntos de Golpe	97	INT	14
GACO	4	SAB	15
Nº de ataques	2	CAR	18
Ataques especiales	Objetos mágicos		
Defensas especiales	No		
Resistencia a la magia	No		
Religión	Shar		
Plano	Material Primario (Toril)		

Edad: 32, **Altura:** 1'92m, **Peso:** 87Kg, **Pelo:** Negro, **Ojos:** Verdes, **Piel:** Blanca bronceada

Poderes especiales:

- Ancalagón es inmune a cualquier enfermedad natural.
- Imponer manos, puede curar o quitar 2 puntos de golpe por nivel.
- +2 a las tiradas de salvación
- Protección contra el bien de 3m de radio
- Aura de 2m que protege contra el miedo a toda criatura amistosa que se encuentre en esa zona.
- Puede *transmitir enfermedad* 1 vez a la semana.
- Inmune al miedo, natural o mágico.

Pericias en armas: Espada Bastarda (especialista), Lanza ligera, Grupo Amplio de Hojas, Maza de infante (especialista)

Estilos de lucha: Ambidiestro, Arma y Escudo, Estilo dos manos, estilo dos armas

Pericias en no armas: Hablar Común, Leer/Escribir Común, Montar a caballo, Etiqueta, Resistencia, Sentido de la dirección, Hablar elfo, Luchar a ciegas, Comprensión de animales, Armero, Conocimiento sexual.

Objetos mágicos: Espada bastarda +3/+6 contra criaturas buenas, armadura de placas +2, cimitarra +2, Escudo +1, Anillo de caída de pluma, anillo de volar, botas de velocidad.

Rol: Ancalagon es un hombre apuesto, y lo sabe. Seduce como el que más y siempre busca a las doncellas más apuestas y con mejor porte. Su estatus de caballero no deja duda, ya que sus modales enamoran hasta la más pintada. Tiene fama de fogoso, y de "saber hacer", en resumen, en su lugar de residencia, las mujeres tienen a Ancalagon como todo en Señor, en todos los aspectos, una noche con él, significa la paz eterna. El problema viene cuando existen celos entre sus amantes, ya que Ancalagon ama, a muchas...

Actualmente Ancalagon goza de un buen estatus, tiene lo que necesita, y no se mete en problemas, más allá de lo necesario. Siempre tiene a una mujer a mano, ya que es prácticamente imposible que una se le resista a sus encantos, si lo hace, lo intentará hasta la saciedad, hasta que esa mujer caiga en sus brazos, no existe para Ancalagon nada más excitante que una mujer difícil.

Pero por el contrario, nunca olvida su alto rango, y su orgullo y arrogancia salen a relucir en cuanto alguien le ofende, ya sea hombre, mujer, niño o anciano, nunca perdona una ofensa, de ningún tipo, y normalmente el precio es la muerte.

Gürthwen

Humana Sacerdotisa de nivel 12, Caótica

Buena

Categoría de Armadura	-5	FRZ	12
Movimiento	12	DES	13
Nivel/Dados de Golpe	12	CON	16
Puntos de Golpe	66	INT	13
GACO	14(11)	SAB	18
Nº de ataques	2	CAR	19
Ataques especiales	Objetos mágicos, conjuros		
Defensas especiales	No		
Resistencia a la magia	No		
Religión	Sharess		
Plano	Material Primario (Toril)		

Edad: 21, **Altura:** 1'74m, **Peso:** 63Kg, **Pelo:** Negro, **Ojos:** Verdes, **Piel:** Bronceada

Poderes Especiales:

- +1 a Destreza y Carisma (con un máximo de 19), ya ajustados.
- Nivel 3: pueden convocar a un familiar, el familiar que responde es siempre un felino pequeño o mediano.
- A nivel 5 puede *Hechizar persona* (como el conjuro de hechicero de nivel 1) o *Alterar el yo* (como el conjuro de hechicero de nivel 2) una vez al día.
- A nivel 7 puede llamar a un gato gigante tres veces al día (el DM puede escoger el tipo de felino que es llamado). El gato aparece a unos 6m y ataca al oponente del sacerdote, hasta que se le da la orden de cese, el oponente ha muerto, o han pasado 5 rounds + 1 rounds por nivel del sacerdote. El gato no tira moral, y puede realizar otro tipo de servicios hacia el sacerdote.
- A nivel 10, puede *Hechizar Monstruos* (como el conjuro de nivel 4 de hechicero) o *Intensificar sensación* (como el conjuro de nivel 3 de sacerdote) una vez al día.
- A nivel 13 puede lanzar una vez al día *Pérdida de memoria* (como el conjuro de nivel 5 de sacerdote).
- A nivel 15, el sacerdote puede invertir los efectos de un *Cinto de Feminidad/Masculinidad* tocando a la víctima

Pericias en armas: Cimitarra, maza (especialista), honda

Pericias en no armas: Cantar, Escultura, Tocar el arpa, Hablar común, Leer/Escribir común, Religión, Hablar Elfo, Nadar, Curación, Montar a Caballo, Bailar, Masaje, Conocimiento sexual.

Conjuros Preferidos: Curar heridas leves, Martillo espiritual, Bendecir, Crear comida y agua, Extirpar parálisis, Pcontra el plano negativo, Protección contra el fuego, Curar.

Objetos mágicos: Maza +5, Anillo de regeneración, Pica +3 (inteligente, puede lanzar, una vez al día, *Curar*, *Protección contra el bien 3m de radio*), Cinto de Fuerza 20, Llave contenedora, Dados de detección de alineamiento y la *Armadura de fulgor*. La Armadura de fulgor permite a Gürthwen tener una categoría de armadura

de 0, funciona como un anillo de libre acción, puede crear un escudo mágico +2 a una orden que dura hasta que es disipado y puede ser llamado 3 veces al día, puede emitir un rayo de luz que ciega a todas las criaturas situadas delante de ella durante 2d4 rounds, este rayo puede usarse 3 veces al día. Puede además crear un rayo de luz divina, todas las criaturas muertas vivientes en una línea de 90° delante de Gürthwen sufren 20d10 puntos de daño sin tirada de salvación, todas las malvadas sufren 10d10 con tirada de salvación para medio daño, además de esto quedan cegadas durante 2d10 rounds, este poder solo puede usarse una vez cada 7 días. La armadura puede devolver a su lanzador todo conjuro que se base en la luz, tales como *luzes danzantes*, *rayo prismático*, *esfera prismática* y similares. Además la armadura es indestructible, y para todos los propósitos sólo falla las tiradas de salvación con un 1, aún así, debe sacar otro 1 para que sea destruida. La armadura no estorba, ni molesta, y puede ser cambiada para que tome la apariencia, forma, tacto y color de lo que el poseedor desee.

Poseiones: Casa en Aguaprofunda, templo a Sharess en Aguaprofunda.

Dinero: Gürthwen lleva en su llave contenedora siempre 6616mo.

Rol: Esta sacerdotisa de Sharess (Diosa del Hedonismo, el exceso, la lujuria y el placer), ha conseguido ser un personaje importante en su ciudad natal, Aguaprofunda, al igual que sus compañeros de grupo en todos los Reinos. Su belleza es impresionante, y sus bellos y perfectos ojos verdes contrastan dulcemente con su pelo negro azabache y su piel canela. Su belleza ha sido perseguida por muchos, y conseguida por otros tantos...

De padre pirata y nacida de la incursión de los mismos en las costas muy al sur de Aguaprofunda, su padre encontró en su madre a la mujer de su vida, a la cual llevó por los siete mares, hasta que nació Gürthwen, y su madre se quedó en la costa para cuidar de su bebé. Cuando Gürthwen fue ya una niña, su padre la llevó a visitar los mares interiores y exteriores y visitó los lugares más bellos de Toril. Durante un desafortunado accidente, el barco fue asaltado y la tripulación muerta, menos Gürthwen que fue hecha prisionera por los piratas del barco, en aquella época ella contaba con 16 años, y ya parecía toda una mujer, y muy bella.

El capitán del barco, llamado Cronewell se enamoró de la joven, a la que intentó hacer suya a la fuerza, pero Gürthwen hizo fuerzas de la nada y consiguió escapar esa noche, dejando a Cronewell inconsciente en el barco. Su viaje hasta Aguaprofunda fue largo y doloroso, y encontró acogida en el templo de Sharess, los cuales calmaron su dolor con masajes y complicados movimientos. Desde aquel día, Gürthwen se convirtió en sacerdotisa del templo, encontró a un grupo de amigos con los que exploró los intrincados lugares de Toril, entre sus aventuras se encuentran el haber acabado con Yrkull, una semipotencia que intentaba convertir las tierras occidentales en un caos mágico. Esta aventura la tubo que dejar atrás por una causa mayor, el nacimiento de su hijo, el cual es su razón de vivir actualmente, y cuyo padre es un hechicero que por el destino se encuentra confinado en otro plano de existencia, del cual es de muy difícil acceso.

Su armadura fue encontrada en ese plano, y allí conoció al padre de su hijo.

Actualmente vive en Aguaprofunda, tiene su propio templo y es una persona querida y respetada,

tanto por la gente como por otras personalidades de Aguaprofunda.

Eventualmente sale del templo para algún propósito adecuado, o para volver con sus antiguos compañeros de grupo a alguna que otra misión de importancia. Además, tiene como objetivo el encontrar y traer al padre de su hijo a Toril, por ello busca la manera de traerlo a este plano (no se encuentra en el plano de semisombra de Ravenloft, sino en otro plano material primario, el cual es de un acceso muy complicado y directo, al que poca gente puede acceder).

Gürthwen es muy cuidada con los desconocidos, mostrando toda su fiereza cuando alguien no es de su confianza no le muestra respeto hacia su persona. Es bastante optimista, y suele tomar decisiones bastante precisas, aunque no siempre sean las adecuadas. Suele salir mucho por Aguaprofunda, ya que su "tarea con la diosa" implica mucho más que rezar. Gürthwen siempre escoge gente con un carisma alto, como mínimo 15, a los cuales seduce con sus magníficos encantos, sin utilizar nunca la magia, pero siempre que lleva a alguien a la cama utiliza conjuros de protección contra enfermedades y el embarazo.

Es una experta en el sexo, busca el sexo, pero no es una puta. No lo hace de forma indiscriminada, y no sale a la calle a buscarlo, sino que generalmente, la buscan a ella...

Combate: Gürthwen siempre lleva la armadura puesta, ya que no pesa, y no restringe el movimiento y funciona como un anillo de libre acción. Siempre la armadura lleva al forma de ropas de seda, de color rojo pálido, tirando al rosa, y se puede ver a través de ellas su cuerpo, sólo tapado por un atuendo en forma de bikini rojo y blanco. El 90% de las veces lleva su cinto de Fuerza 20 puesto, el cual ha sido decorado para que este a tono con su forma y su talante. Este cinto proporciona a Gürthwen un GAC0 de 11 básico y un +8 a la bonificación de daño. Siempre utiliza la maza, aunque si es poco efectiva la cambiará rápidamente por su cimitarra. Los conjuros son bastante utilizados a principio del combate, conjuros como *calentar metal* hacen que el enemigo pierda ventaja, si la cosa se pone fea, utiliza el poder de su armadura para cegar a sus adversarios y salir corriendo.

Cindy CabalgaViento

Elfa Sacerdotisa de Nivel 5, Caótica Neutral

Categoría de Armadura	8	FRZ	10
Movimiento	12	DES	16
Nivel/Dados de Golpe	5	CON	14
Puntos de Golpe	26	INT	10
GAC0	18	SAB	16
Nº de ataques	1	CAR	18
Ataques especiales	No		
Defensas especiales	No		
Resistencia a la magia	No		
Religión	Diosa elfa del Amor y la belleza		
Plano	Ninguno, pero fue creada para jugarla en Planescape		
Facción	Sociedad de los Sentidos		

Edad: 135, **Altura:** 1'63m, **Peso:** 56Kg, **Pelo:** Negro con mechas plateadas, **Ojos:** Azules luminosos

Poderes garantizados

Nivel 1: Conjuro *amistad*

Nivel 2: *Hechizar persona* (sólo hombres)

Nivel 7: +1 a Carisma

Nivel 10: Puede crear un *filtro de amor* uno cada semana

Requerimientos del sacerdocio:

- Pericias en arma en Arco, red, pica, maza y látigo.
- Armadura máxima de cuero o cota de mallas.
- Esferas mayores: Total, Hechizo, Creación, Guardiania, Curación, Necromántica, Vegetal.
- Esferas Menores: Combate, Tiempo

Talento psiónico salvaje: Secreción de Feromonas sexuales (Con -4, 9, 6/round) PFs: 48

Pericias en armas: Arco largo, pica

Pericias en no armas: Cantar, Bailar, Religión, Curación, Seducción, Conocimiento sexual, Masaje, Hablar rápido, Precedir la fortuna, Herbalismo, Montar a caballo.

Conjuros preferidos: Curar heridas leves, Bendecir, Causar miedo, Camuflaje, Hechizar persona, Vestimenta mágica.

Cindy Cabalgaviento (Versión 2)

Elfa Danzarina de Batalla de Nivel 5, Caótica Neutral

Categoría de Armadura	6	FRZ	11
Movimiento	15	DES	18
Nivel/Dados de Golpe	5	CON	15
Puntos de Golpe	38	INT	10
GACO	16	SAB	16
Nº de ataques	2	CAR	19
Ataques especiales	No		
Defensas especiales	No		
Resistencia a la magia	No		
Religión	Agua		
Plano	Dark Sun		

Edad: 118, **Altura:** 2m, **Peso:** 70Kg, **Pelo:** Negro con mechas plateadas, **Ojos:** Azules luminosos

Beneficios especiales: Los Danzarines de Batalla pueden atacar con dos armas sin penalizaciones. Con un uso perfecto entre el baile obtienen un +1 adicional al ataque, daño y categoría de armadura.

Restricciones especiales: Si falla su pericia de baile, recibe una penalización de -1 durante 1d8 rounds.

Poderes Garantizados: Ignorar agua, Aliento de Agua, Curación, Cuerpo de Agua, Ahuyentar Muertos Vivientes.

Talentos psiónicos salvajes: Secreción de Feromonas sexuales (Con -4, 9, 6/round) PFs: 48

Pericias en armas: Arco largo, Espada larga

Pericias en no armas: Luchar a ciegas, Bailar, Religión, Curación, Seducción, Cantar, Conocimiento sexual, Masaje, Hablar rápido, Predecir la fortuna, Identificar conjuros.

Conjuros preferidos: Curar heridas leves, Crear agua, Causar miedo, Hablar con el agua, Cristalizar, Hechizar persona, Vestimenta mágica.

Rol: Como todos los elfos bajo el ardiente sol de Athas, Cindy esta en una continua carrera, figurativamente y literalmente corriendo hacia el presente. Raramente hace planes para el futuro. Vive cada momento actual en un juego expresivo. Canta, juega, ama, baila e intenta disfrutar su cuerpo en todo momento. Ama a cualquiera sin obligaciones de ningún tipo o promesas, sólo un amor intenso y sin restricciones. Normalmente es sorprendente en sus actos.

Es muy inconsecuente, pero sin ninguna malicia o maldad en sus acciones. Es muy guapa, y sabe como usar su belleza. En sus canciones y bailes siempre intenta cantar y bailar historias de las dunas y temas amorosos. Sus bailes son altamente seductores y al parecer, ningún hombre se resiste a sus movimientos rítmicos.

Normalmente viste ropas muy escuetas, pero intenta adornarlas con gemas. Cada vez que un hombre le da una gema a Cindy, esta debe hacer una tirada en la tabla de humor y actitud con un +2 de bonificación.

Tirada Humor y Actitud

1	Furiosa, odiosa o extremadamente depresiva o estresada.
2	Cruel, vengativa.
3	Infeliz, pesimista,
4	Depresiva, pesimista, inquieta, incomodante
5	Sentimiento de omnipotencia, estirada, cínica
6	Juguetona, inquieta, chistosa, cachonda
7	Feliz, alegre, optimista, auxiliadora, amitosa
8	Amante desesperada, pasional, fiera, entusiasta, ninfomaniaca

Generalmente es un personaje alegre y divertido que suele crear situaciones de alegría. Una de las mejores historias es cuando ella se encontraba en una ciudad con su grupo. Cuando decidió ir con otra elfa del grupo a un mercado elfo por la noche. Es obvio que dos mujeres guapas andando por la noche sólo en un distrito pobre, no pueden pasar desapercibidas sin problemas. Cuando un ladrón las asaltó a mitad de la calle, Cindy decidió utilizar su talento salvaje para "intentar atraer ayuda", en sus palabras. Imagina su cara cuando tira su puntuación de poder (mira su poder abajo). Sus amigos pudieron huir cuando todos los de la calle empezaron a pelearse por ella. La llevaron a una casa pobre y te imaginas lo que paso. Su suerte vino cuando uno de su grupo pudo reunirlos a todos y conseguir rescatarla de allí.

El guardabosques del grupo usó su talento salvaje (afinidad animal) para obtener las habilidades olfativas de un Tigone, intentando improvisar sus habilidades. (Él no conocía nada sobre el talento salvaje del jugador, así que no podía saber que pasaba). No tubo más remedio que saltar sobre los tres ladrones convertido en un Semi-Tigone. Y despues, esto no fue el final, cuando el grupo salió de allí, ella mantuvo su poder psiónico. Yo (el DM) intente minimizar los problemas haciendo que todo el mundo se salvara para evitar los efectos del poder. Mi remedio no funcionó, por que todos en el grupo (seis miembros) fallaron. Entonces, todos los hombres del grupo empezaron a pelear entre ellos.

El final no fue menos divertido, el preservador del grupo lanzó un hipnotizar, y todo el mundo falló la tirada, así que lanzo un invisibilidad sobre él y Cindy y salieron disparados hacia la posada. En este momento ella estaba sin ningún PFs y el poder paró, pero el preservador no. Ellos ahora estan juntos (y una semana

después, se convirtieron en novios). En el día siguiente, Cindy tiró un 8 en su aptitud y no pudo resistir el hacer el amor de nuevo con él.

Algunos días después, ella perdió su interés por él y empezó a buscar a otro, diciendo "¿Porqué no puedo amar a dos personas a la vez? O tres". Esto acabó aquí, el preservdor es Legal Bueno y no le gusta la idea. Nosotros disfrutamos mucho con este momento de la partida, ninguno quiere volver a repetirla, pero ella dice que volverá a usar su poder otra vez.

Kuber Hasbin

Kuber vive y trabaja en lo más profundo de lo salvaje de la ciudad. Su casa incluye una clínica en la que trata a cualquiera que pase por la puerta (se sabe que ha llegado a hacer visitas a domicilio), tiene un estado financiero bastante indiferente (no hay nadie en su parte del pueblo). Kuber no practica curación por amor a la humanidad (o a cualquier otra raza). Está totalmente interesado en el espectro de enfermedades del área. A veces se le ha oído comentar que ha "visto enfermedades que no pensaba que una persona pudiera contraer." ¡Con lo que este hombre tenía, debería haber muerto hace 5 años!

La casa de Kuber recibe una guardia discreta por el Gremio de ladrones, que aprecia el trabajo que hace, cualquiera que sea su motivación. Cualquiera del barrio puede dar la dirección de la Casa de Kuber.

Encuentros Generales

Matrona: este encuentro es con una mujer solitaria, cuyo trabajo es el de traer bebés a este mundo. La matrona volverá de un parto, o irá hacia uno (en este caso lo más rápido que pueda).

Sólo reacciona con un efecto de *amistoso*, y siempre anda con extrema precaución. Huirá con una reacción ajustada de 55 o menos, y con 25 o menos buscará ayuda en una patrulla cercana para aprehender a los que la han asustado.

Hay un 20% de oportunidades que la partera posea información útil, que divulgará libremente a miembros del grupo si se la favorece primero. Será ofendida por una oferta de pagarla por lo que sabe.

Prostituta: NOTA que este encuentro puede generar contradicciones con otras prostitutas que se encuentran en esta guía.

Este encuentro es con una o más mujeres (pueden ser hombres para mujeres aventureras). El DM debe decidir el número relativo de población, legalidad, actividad extraña, etc.

Una prostituta puede ser susceptible a cualquier cosa haciéndola creer que es deseable y maravillosa. Si esto sucede y los jugadores quieren llevársela, su tarifa es de 20 a 100mp.

Hay un 75% de probabilidades de que la prostituta tenga información de valor. Esta información es generalmente dada bajo un cierto precio. El 25% de las prostitutas tienen una enfermedad sexual (ya sea mágica o natural).

Un nivel del Abismo

El olor a incienso, perfume, y aceite corporal es lo que flota en el aire cuando entras en este plano del Abismo. El plano en su esencia es un gigantesco palacio que se alarga eternamente, más allá de la imaginación de cualquiera. En el plano vive la impía Reina de las Sucubuss e Incubuss, Silviana. Detrás de la princesa demonio de la lujuria, el sexo y la sodoma, este plano está lleno de encuentros con miles y miles y miles de Sucubuss e Incubuss que están envueltos siempre en diferentes actos sexuales. Los muros del palacio son todos líneas de bellos esclavos cuyos cuerpos están pintados de oro, y sus órganos sexuales están a la vista para que todos vean a los esclavos en forzadas posiciones eróticas. Este plano da una nueva idea de lo que se puede llamar la tortura placentera, la lujuria y el deseo de los esclavos y demonios en este raro, sólo satisfecha por un insignificante periodo de tiempo. Demonios y monstruosidades deambulan por todo el plano por miles, pero todos ellos son siempre de apariencia bella, su único propósito es seducir a los intrusos y esclavizarlos a su servicio. Las feromonas se disparan en este plano, así que cualquiera que entre en él debe realizar una tirada de salvación contra veneno a -3, o sus deseos lujuriosos se harán mucho más fuertes en este plano, haciendo que el personaje se enfrasque en cualquier orgía que exista (cosa normal en el plano), hasta que sacie este deseo. Los personajes con alta Sabiduría o con Poderes Salvajes pueden tener bonificadores a discreción del DM.

Se rumoréa que las demonios y los demonios de todos los lugares frecuentan este plano constantemente cuando buscan placer personal.

Silviana

Príncipe(princesa) demonio de la lujuria, el sexo y la sodomia.

Reina de las Sucubuss y los Incubuss

Dios(a) menor

Categoría de Armadura	-5	FRZ	18
Movimiento	12	DES	20
Nivel/Dados de Golpe	12	CON	23
Puntos de Golpe	66	INT	21
GACO	5	SAB	16
Nº de ataques	1	CAR	25
Alineamiento	Caótico Malvado		
Ataques especiales	Lujuria, Drenaje de energía		
Defensas especiales	Ver abajo		
Resistencia a la magia	50%		
Plano	El Abismo		
Símbolos	Figurillas de hombres y mujeres en posiciones eróticas		

La Reina de este plano aparece en la forma más sugerente y que pueda ser considerada por cada cual como el ser más deseable y lujurioso del planeta en las mentes de sus víctimas. La verdadera forma es ligeramente diferente. Ella representa todas las esencias sexuales existentes. Representa todas las esferas sexuales y lujuriosas. La reina en sí, es bisexual y hermafrodita. No es ni un hombre ni una mujer, pero si ambos, sin embargo, es conocida como la Reina porque los Hechiceros y personas que tienen conocimiento de ella la conocen como una mujer en la mayoría de las historias de las que tienen referencias. Ya esté en su forma natural o no, el aura de sexo y lujuria que des-

prende es tan grande que cualquier hombre o mujer en su presencia tiene dificultades para controlar sus deseos sexuales hacia Silviana.

Silviana es la Reina de todas las Sucubuss y los Incubuss, y su hogar es un palacio lleno de ellos, enfrascados constantemente en actos sexuales. Cuando debe enfrentarse a los intrusos, Silviana siempre toma el aspecto de una mujer (u hombre) muy atractiva y los lleva al estado de excitación extremo. En su verdadera forma, es hermafrodita. Silviana tiene una piel cremosa y suave, un pelo largo y rubio, y ojos de color azul cielo. El cuerpo de Silviana es un modelo perfecto de las cualidades de un hombre y una mujer, desde todos los puntos de vista, excepto por el desconsiderable tamaño de sus órganos sexuales, que hacen a Silviana un hombre con apariencia de mujer.

Cuando se enfrenta a una víctima, Silviana, sólo puede utilizar una de sus características, las características masculinas o femeninas. Cualquiera que vea a Silviana en una de sus formas, debe hacer automáticamente una tirada de salvación contra petrificación (a -3, -6 si esta en el plano de Silviana) o ser inundado de un deseo sexual que hará que lance todo lo que tenga en sus manos y deje su cuerpo a merced de los actos sexuales de Silviana. Nota: si un personaje en el grupo ha expresado que no quiere tener relaciones sexuales con Silviana (antes de la tirada de salvación) debe hacer una tirada de salvación normal, sin penalizaciones, pero si se encuentra en el plano seguirá teniendo un -3. Las feromonas sexuales de Silviana son mucho más poderosas, y puede alterar la personalidad y características de un personaje para realizar proezas sexuales que normalmente este no podría hacer. Los bonificadores apropiados (decisión del DM) pueden ser concedidos al personaje que puedan ser de utilidad en el combate contra el encantamiento de Silviana.

Cuando Silviana ataca psíquicamente (con su habilidad para encantar a una persona que este atacando o a cualquier otra) ella puede realizar un ataque, cualquiera golpeado es drenado de un nivel de experiencia (incluyendo puntos de golpe, conjuros, etc.). Si Silviana ha encantado a alguien y decide atacarle, puede pedirle que le bese. Su beso, que es especialmente mortal, drena 3 niveles de conjuro de la víctima. Cualquiera drenado de todos sus niveles por Silviana es convertido en un sirviente del placer como esclavo para ella, por toda la eternidad.

Silviana puede convocar 2-8 Sucubuss o Incubuss a voluntad, o 1-4 demonios de cualquier tipo. Respecto a sus relaciones con los demás príncipes y lores demonios, ella mantiene una actitud neutral en todas las situaciones, y siempre asegura una buenas vacaciones de estos a su plano...

Revistas porno para Humanoides

Los seres con baja inteligencia tienen una obsesión con la obscenidad. A ellos les encanta comprar y mirar revistas pornográficas. Los PJs puede tropezar con encontrarse con tales revistas en un albergue humanoide, un kiosco cutre, un botín conquistado al enemigo, etc. Estas revistas necesitan un nombre y el sistema siguiente les da uno:

- 1) Tira 2d10 en la Tabla 37 para obtener la raza que creó la revista. La escritura (si la hay) en la revista será del idioma de la raza.
- 2) El nombre de la revista:
 - Tira 1d30 en la Tabla 38 para un adjetivo. Puedes tirar más de una vez si quieres.
 - Tira 1d20 en la Tabla 39 para el nombre.

Así, una tirada de 4 y una tirada de 14 produciría Narices Danzantes. Pero éste no era suficiente para el viejo DM, luego tira para otro adjetivo y saca 25 Aceitosas Narices Danzantes. Y la tirada del paso 1 sacó que los Orcos crearon esta revista. Así, tenemos Aceitosas Narices Danzantes de Orcas.

Tabla 37: Creadores de revistas porno

2	Oso de Bichos	12	Elfo Oscuro
3	Enano Gully	13	Ettin
4	Gnoll	14	Goblin
5	Hag	15	Semi Orco
6	Arpía	16	Humano
7	Gigante	17	Hobgoblín
8	Kobold	18	Hombre Lagarto
9	Mongrelman	19	Orco
10	Ogro	20	Troglodita
11	Hombre Rata		

Tabla 38: Adjetivos para la revista

1	Despierta	11	Grande	21	Deleitable
2	Erótico	12	Carnoso	22	Grasiento
3	Duro	13	Pesado	23	Aperitivos
4	Danzante	14	Jugoso	24	Grande
5	Delicioso	15	Húmedo	25	Aceitoso
6	Profuso	16	Sabroso	26	Rico
7	Sensual	17	Limoso	27	Pegajoso
8	Estimulante	18	Suculento	28	Suntuoso
9	Hinchado	19	Atormenta	29	Tierno
10	Excitante	20	Voluptuoso	30	Verrugoso

Tabla 39: Nombre de la revista

1	Pelotas	11	Bolas
2	Mangos	12	Antros
3	Clubos	13	Calabozos
4	Agujeros	14	Narices
5	Jarras	15	Tetas
6	Lencería	16	Túmulo
7	Hoyo	17	Cetros
8	Varas	18	Fortalezas
9	Material	19	Espadas
10	Varitas Maravillosas	20	Rompedores

Citas sexistas

Desgraciadamente, muchos personajes (normalmente lo hacen) encuentran necesario decir cosas despectivas y sexistas a los demás. Abajo se presenta una lista de estas cosas. La mayoría de las frases están creadas para ser dichas a mujeres. Escrutando y pidiendo citas de varias fuentes, esto es lo que salió. Estas citas no tienen como intención ofender a alguien. Son divertidas y entretenidas. Se da una Tabla porcentual si un DM quiere hacer citas del azar.

- 01-02 Una jovencita bebida es juego limpio.
- 03-04 ¡Eh! Eso no es una muchacha es una arpía.
- 05-06 ¡Ah! Un consolador mágico.
- 07-08 Oye, tía/o, no me conoces, pero te he estado observando.
- 09-10 Rezuman gachas de su coño.
- 11-12 Ella dice "No", mi daga dice "Sí".
- 13-14 Su agujero es más grande que el plano astral.
- 15-16 Su lanza es más grande que la mía.
- 17-18 Honestamente alguacil, su túnica estaba abierta.
- 19-20 La compré su visión, me debe.
- 21-22 Me gustaría poner mi espada en su vaina.
- 23-24 Me encanta el sabor salado del coño de sirena.
- 25-26 Dije usa tu mano, no tu hacha de mano.
- 27-28 Mataré tu dragón para ti.
- 29-30 Probaré cualquier cosa una vez; dos veces si hace daño.
- 31-32 Voy a dominar a la jovencita.
- 33-34 Debe estar bien tener protección mágica.
- 35-36 Vamos a hacerlo como las hadas.
- 37-38 Saquea el pueblo. Viola a las mujeres. Quema las cosechas.
- 39-40 Ahora sé porqué se llama un hueso mordedor.
- 41-42 La gusta hacerlo al estilo gorgona.
- 43-44 Le pedía que se vistiera con esa seductora armadura de placas.
- 45-46 El caballo requiere descanso, vamos al bosque oscuro.
- 47-48 La sirena huele a pescado.
- 49-50 Las mujeres, ¿cuanto por las mujeres?
- 51-52 hay una de ellas y cinco de nosotros. ¡Heh, Heh, Heh!
- 53-54 Confía en mi tía.
- 55-56 Dos trozos por tu mujer, cinco por tu caballo.
- 57-58 ¿Dónde esconde la sirena su vagina?
- 59-60 ¿Porqué llevan armas las matronas?
- 61-62 ¿Una perra maravillosa allí? ¡Es sólo una mu-
jerzuela rubia y mentecata!
- 63-00 VOLVER A TIRAR

Ideas de aventuras

El barco del amor

Los personajes jugadores reservan pasaje en un crucero aéreo con el apodo de "El Barco del Amor" para un tiempo de relax en las nubes. En la nave los PJ encuentran a la tripulación: Capitán Stubing, "Gopher", "Doc", Isiac, Julie McCoy. También, encuentran mucha gente interesante y suficientes oportunidades de usar las reglas y material presentando en la guía.

Hombre perro necesita una cita

Un hombre poco carismático contrata a los PJ para que le ayuden a lograr el afecto de una doncella encantadora. Esto permite una gran oportunidad para interpretar, que incluye comprarle ropa nueva, enseñarle cómo actuar, etc. Los problemas podrían aparecer si la doncella se enamora de uno de los PJ. También, la doncella puede tener a un gran novio luchador que podría estar muy enojado.

Gemelas

Un PJ seduce a una preciosa persona muy bella y deseosa. Al día siguiente, el PJ se encuentra a la gemelo que es mala y aburrida. Esto podría llevar a efectos muy interesantes.

Colección de paternidad

Después de volver con los despojos de una gran aventura, un personaje masculino se confronta con la paternidad para satisfacer a una chica justa con la que estuvo hace pocos meses.

Vampiros y seducción

El grupo está en una especie de vacaciones extendida, estando en una posada/bar. Un visitante frecuente es un alto, oscuro, suave, hombre encantador vestido de traje de noche, acompañado por una mujer diferente cada vez. Entra cada 2 o 3 noches. Siempre pide bloody marys y no los bebe. Es bastante adinera-



do y muy agradable. Hay algo casi magnético en él. Tiene ojos fascinantes. (El DM debe hacer todo lo que pueda para hacer creíble que pudiera ser un vampiro, a pesar del extraño lugar, es decir, la ciudad).

O bien hechiza (seducción) un miembro del grupo hembra y la lleva lejos, o un bello bailarín entra buscando a su hermana perdida, que fue vista por última vez en este bar con el señor alto oscuro. Trata de convencer a un miembro del grupo para que le ayude a buscar siendo seductor sobre ello. Ambos son eventualmente encantados por el Señor. En todo caso, haz que un miembro del grupo desaparezca en la gruta del Señor.

Tiene una casa de estilo gótico en una parte rica del pueblo. No hay nada raro aquí. Si el grupo pregunta por ahí, este tipo es un pilar de la sociedad, un tranquilo, compañero filantrópico, respetado por sus pares. Lleva una tienda mágica. Es un mago de nivel medio con cabeza para los negocios, que dejó las aventuras para abrir un negocio.

Su casa parece sólo como puede parecer una casa de vampiro (cortinas de terciopelo negras, etc.). Tiene una cripta privada en su sótano, la única entrada es una puerta con runas (trampas o encantadas según el grupo). Supuestamente tiene una capilla allí, pero verdaderamente tiene un complejo grande, donde tiene lugar varios rituales vampíricos y fiestas nocturnas. Todas las personas perdidas han sido hechizadas para que crean que son esclavos vampiros. Ayudarán a su amo en todo lo posible.

El grupo debe forzar la entrada y llevar a su compañero lejos de este lugar a la fuerza. De nuevo, aparece la evidencia de algo contradictorio acerca de si el Señor es un vampiro o no. La mayoría de las evidencias deben decir que sí, pero haz algo que lo contradigan.

El señor tiene un anillo maldito de vampiro, un poderoso artefacto malvado que le hace creer que es un vampiro y le da muchos de los poderes de un vampiro, así como algunos de los inconvenientes. Le hace detestar cosas que causan dolor a un vampiro, pero no hagas obvio como funciona. Haz que tenga reflejo, pero haz que aparezca una víctima de vampiro muerta, etc. Al final, haz que el grupo se de cuenta de que no es un vampiro en absoluto sino un compañero maldito con naturaleza intrínsecamente buena.

Supuesto: ¿Qué pasaría si un Pnj viola a un personaje?

Este supuesto derivó de una conversación en una lista de juegos de rol en Internet. Los escritores de la misma no son nombradas aquí. Muchos puntos de vista han creado este supuesto.

En realidad, la violación requiere una gran cantidad de injuria mental, pero la violación es mucho más que dolor psíquico. La violación afecta mucho más a la víctima psicológicamente y espiritualmente que por causa de cualquier corte o daño físico (si lo hubo) que se pudiera hacer.

¿Es la violación una forma diferente de combate? Cuando una persona esta violando a otra, lo que el violador esta haciendo es degradar a la víctima. Si pierde este respeto, correrá el riesgo de matar a la víctima por haber subestimado a su oponente. La viola-

ción muestra una total pérdida de respeto y demencia. La violación es una cosa, y el combate otra.

Desde la perspectiva Cristiana, las personas estan hechas por Dios para amar a los demás; es facil ver esa violación como uno de las más graves faltas a este concepto, considerando que el sexo es, en su estado natural, la forma más íntima que dos personas tienen de demostrar su amor el uno al otro.

En los juegos de rol, el lado físico de las cosas pueden cambiarse con el uso de conjuros, pociones, etc.; pero no el lado mental o espiritual. Aun cuando un personaje femenino (ya sea Pj o Pnj) puede restaurar su virginidad por medio de la magia, no hay ninguna manera de volver a considerar a esa persona como un virgen. Porque la virginidad no es sólo un estado psíquico, pero si es un estado mental y espiritual. Tecnicamente, un hombre no cambia psíquicamente despues de tener sexo con una mujer. Una vez esa inocencia y pureza se han perdido, no pueden recobrase. Por eso es tan valioso.

En la literatura de fantasía más moderna, la violación existe pero sólo como un recurso mayor. Sin embargo, en la literatura de fantasía antigua, y en hechos históricos, la situación era más compleja. Los Dioses Griegos tenían -aunque no completamente- sexo consensual con mujeres mortales bastante a menudo, pero ellos normalmente emplearon decepción en lugar de la fuerza bruta; y el resultado normalmente era un niño con poderes extraños, en lugar de una revuelta contra el Dios. Hasta recientemente, un hombre que tenía sexo no consensual con su esposa o su esclava femenina no habría sido considerado un violador. En los ejércitos victoriosos existiría "La Violación y el Pillaje" como la conducta normal en una conquista. Si el DM basa su campaña con una exactitud histórica, la violación puede ser algo aceptable.

Cuando la violación aparece en un juego de Rol, probablemente es porque el DM y/o jugadores son inmaduros. A algunos jugadores les gusta efectivamente introducir sexo en sus campañas, normalmente cómicamente. Aunque muchas personas que usan sexo en un juego de rol son inmaduros y actúan según sus fantasías juveniles, algunos jugadores pueden manejar el uso del sexo constructivamente en un juego de rol. Sin embargo, la violación no es cómica ni constructiva. Los jugadores inmaduros están tramando a menudo por accidente el tema. Los jugadores maduros están más familiarizados con la violación y piensan sobre eso antes de tomarlo a la ligera. El tema debe ser seguido de alguna forma con respeto.

La violación en un juego de rol podría ser un buen recurso si es usado por un DM maduro. El problema real de la violación en un juego de rol se levanta cuando un personaje desea complacer semejante acto horrible.

La violación no es la manera de resolver ningún problema, aún cuando es sólo un juego. Hay siempre otras opciones, en lugar de llevar a cabo uno que definitivamente no es cómico, y también podría perturbar a los jugadores. Tomando este curso de acción, no importa cómo de caótica o malvada sea una campaña, probablemente no es una buena idea, y los DMs podrían desear tomar una acción seria contra el personaje que realiza semejante acto.

Recuerda, un jugador nunca pensaría en tener un acto de violación con un Pnj si el Pnj es masculino. Un Pnj masculino simplemente estaría en situación, y la violación no sería considerada. ¿Pero por qué alguien pueda pensar en semejante acción si el Pnj es una

hembra? Bien, porque puede hacerse si no hay una buena razón; no porque pueda existir una razón.

Muchos jugadores de rol usan el juego para escapar de los horrores del mundo real. Los juegos de rol son divertidos, pero abominaciones como la violación arruinan la diversión. Hay una pequeña razón para traer esa clase de violencia gráfica en el juego; sobre todo en un personaje jugador. La mayoría que de las sesiones de juego son jugadas con demasiados problemas que se resuelven bien, haciendo de esto una diversión, sin escoger un camino equivocado de la violencia.

Recuerda, la violación es muy perturbadora, un asunto terrorífico para las mujeres. Teniendo semejante cosa en un juego de rol, aunque un juego sea, podría impedir a las mujeres que juegan a él. Las mujeres proporcionan una perspectiva maravillosa y única en un juego de rol y ellas se extrañarían.

Como regla general, los dragones y espadas no son medios esperados de muerte en el mundo real. Nadie piensa en encontrarse a Cthulhu o Tiamat en la vida real. La muerte es algo que puede pasar realísticamente a cualquiera en cualquier momento así como en un mundo de un juego de rol. Pero la violación es un acto de crueldad y el mal profundo que también son una violación de no sólo el cuerpo, sino también la mente. También tienen un profundo sentimiento del mundo que les rodea, eso es un peligro al que todos se deben enfrentar, sino para nosotros, entonces para nuestras esposas, hermanas, hijas y otra familia y amigos. Un peligro muy real que hace algo incómodo de discutir para la mayoría de las personas.

La línea de fondo es que se supone que ese juego de rol es divertido para todo el mundo. Para muchas personas, los coloca en un mundo medieval donde ellos pueden ser lo que quieran y hacer lo que les plazca. Les permite escapar de la realidad un poco y dejar atrás los problemas. ¿Cómo de realista necesita ser un juego de rol? ¿Tiene que imitar al mundo real tan estrechamente? No traigas uno de los más grandes miedos de la mujer al juego. No es necesario.

Supuesto: ¿Ha jugado alguien con un personaje homosexual?

Este supuesto derivó de una conversación en una lista de correo sobre rol en Internet. Lo que aquí se cita es de muchas personas que no son necesariamente nombradas aquí. Muchos puntos de vista son los que han hecho este supuesto, pero la validez de este artículo no se conoce.

"Nunca he jugado con uno, pero..."

"Nosotros no somos gays, pero no existe nada que diga que ser gay es malo"

El "Ejército de amantes" (N.T: originalmente llamado Army of Lovers) ocurrió en la antigua Grecia. Sólo existía una ciudad-estado, Thebes, donde ser gay era un "requerimiento" para llegar a ser soldado. Esto no era algo exigido y estricto, pero se consideraba muy ventajoso. Esto (según los escritores de esa ciudad) reportaba un ejército más efectivo. La unidad se llamaba Banda Sagrada Thebian, y eran servidores de Ale-

jandro. Trabajaban en grupo: un lancero y un escudero. Eran reclamados por su extrema mentalidad, fiera y eficacia en la batalla.

Nota, que en Sparta, todos los niños de sexo masculino se criaban en el estado, entrenados para ser soldados, el trabajo más bajo lo ocupaban los "Helo-tas" (esclavos).

Tenían compañerismo entre ellos, ese es el porqué de sus intereses sexuales eran diferentes. En Sparta, la homosexualidad era aceptada, pero no como en Thebes. Los Spartanitas tenían más del respeto Romano hacia la mujer.

Esto no quiere decir que no hubiera ambiente romántico, o que ni siquiera las relaciones a largo plazo no eran comunes entre los soldados en las ciudades-estado. Esto tenía mucho que ver con la desigualdad de las mujeres, y su lugar en la sociedad de la Grecia antigua. En la antigua Grecia, la mujer era considerada inferior al hombre. No realmente (pero casi) como una propiedad. Ciertamente no como una persona con una calidad de vida aceptable. La opinión más común sobre la mujer era que hacían muy bien una cosa, tener hijos. Si un hombre tenía relaciones sexuales para eso, bueno, eso es algo que un marido obediente tenía que hacer. Pero si buscaba una relación de sexo apasionado, entonces ese hombre no era todo lo normal que se puede ser (aunque esto es un poco exagerado).

Era común en la sociedad Ateniense que los chicos jóvenes fueran "tomados" por los mayores de las ciudades como aprendices y amantes. Esto era considerado una educación saludable.

Por lo que se sabe de la literatura Griega, es obvio que la mujer fue más que un objeto de los designios sexuales del hombre. Durante dos décadas, las mujeres (Helena) lucharon con los Spartans contra los Trojanos. Odusseus y sus soldados eran tentados por las mujeres desde el trabajo hasta su hogar, y una mujer (su esposa) fue cortejada por varios hombres varones, y la locura de este acabó con todos los nobles, todo esto por una mujer.

Ahora, en cosas Romanas no eran muy diferentes. Los Romanos tenían una opinión muy similar de las mujeres. No tan bajo, pero si bastante. Las mujeres eran consideradas eminentemente sinuosas para el sexo. Política, camaradería y compañías eran sólo para los hombres, la mujer era considerada capaz de satisfacer las necesidades físicas. Esto no dice que era malo tener relaciones sexuales con un hombre. A la larga, estabas en la cima. Un tipo podría ser masculino; después ser afeminado, tímido. Cesar estuvo bajo el fuego en muchas ocasiones, no porque le gustaran los hombres, sólo porque quería estar en la cima. Después de todo, es una realidad que la mujer tenía sus reglas estrictas en la sociedad, no podrían nunca llegar a ser políticas. Pero aquellos que leyeron "Antigone" de Sophokles verán que no eran animales domésticos. La mujer era considerada propicia para la reproducción y el aumento de la familia.

Muchos romanos eran sumamente cuidadosos con el tema de la homosexualidad. Si uno buscaba el ser homosexual, estaba bien con tal de ser homosexual "de armario". Si era descubierto, ¡adiós cualquier oportunidad de avanzar políticamente! Neron fue un emperador, y pudo aplastar sus enemigos. Si hubiera querido ser homosexual, era bien claro la causa de que él tenía el poder. Los Romanos confiaban en hombres que tenían una mujer, y la mujer fuera una subserviente del hombre. Si alguno buscaba otro hombre, podía ir, ¡pero no decírselo a nadie!

No se planteó en la Gloria de Roma, pero realmente la Décima Legión de Julio César tenía la reputación por ser la legión "favorita" del César.

Ambas sociedades trataban ampliamente el tema de la homosexualidad masculina, aunque el lesbianismo existía.

En una escena típica Europea, la homosexualidad haría que se frunza en entrecejo. Esto no hace, por supuesto, que no exista ningún homosexual rondando – sólo que lo hacen en secreto, reprimidos, etc.-

Uno no puede negar que la homosexualidad estuviera extendida antes del advenimiento de la Cristianidad, pero sólo fue considerado como una alternativa, no necesariamente la manera. No hay ningún problema con la homosexualidad en una campaña en todo caso, pero teniendo varias orientaciones sexuales realmente se pueden crear aventuras interesantes.

Por ejemplo, el amante alegre de un noble desaparece o es capturado –quizás para ser usado contra él-. Para lo cual él contrata a un grupo de personajes discretos para tratar la situación.

En los libros del Mundo de los Ladrones, hay un grupo de mercenarios conocidos como "Sagrado Banners". Ellos parecen ser parejas masculinas que forman equipos de luchadores excelentes (es supuesto que ellos compartieron las mismas tiendas, e hicieron ciertas cosas... pero no entraron en esos temas). Este tema esta basado en algunas unidades Atenienses históricas, o algo parecido.

En un mundo de campaña que ha evolucionado para cubrir muchos continentes y culturas hay un espectro entero de actitudes sexuales. En algunas culturas, la homosexualidad no provoca que se frunza el entrecejo, y se considera hecho normal. Hay una isla basada en una leyenda azteca incluso donde sólo hay mujeres. Son gobernadas por sacerdotisas que son preparadas por las divinidades para crear pociones que impregnarán a las mujeres.

Un grupo viajó en un barco largo tiempo con un pirata llamado Dalin y primer jaque mate a Shandar. Los dos tipos eran amigos claramente más que buenos que habían estado de aventuras juntos durante muchos años. El grupo nunca sospechó la verdad.

Recursos para un personaje homosexual

El hombre Gay y la mujer celosa

Alguna importante persona casada (puede ser noble) se enamora de uno de los personajes. Esto puede ser algo "poco original". Luego cuando la mujer del hombre encuentra evidencias de ellos, pueden pasar muchas cosas. Primero intentará matar al personaje, intentando quedarse con su marido. O, puede pensar que el personaje es una Sucubuss (o similar) en otra forma. Usando la teoría de que su marido NO PUEDE ser gay, porque se ha casado con ella, el personaje esta usando magia o algo parecido. De cualquier modo, cuando la esposa empieza esto, el personaje debe ser desprevenido con los sentimientos masculinos, y puede estar demasiado entretenido intentando averiguar que es lo que la señora tiene contra él (el grupo entero también podía involucrarse).

Una variante es una pareja, de los cuales uno es gay, y puede incitar a un personaje para que mate a el otro y así quedar sólo con el personaje.

Diciendo NO

Una mujer extremadamente bella empieza haciendo apariencias (podría ser aventurera) cuando el grupo está en el pueblo. Inicialmente, ella simplemente se muestra amistosa hacia el grupo, entonces poco a poco se pone claro que ella esta interesada en las relaciones homosexuales. Una opción, el grupo debe decirle y convencerla de que ella no tiene ninguna oportunidad, el personaje podría decírselo y esta poder actuar de maneras muy diferentes. Probablemente se muestre furiosa o molesta.

Esto podría llevar el papel más allá creando encuentros como una fiesta en la que tengan que protegerla.

La tierra de las Hadas, Literalmente

El grupo entra en una ciudad donde la homosexualidad es normal. El grupo entero ve esto con disgusto (excepto el personaje gay, que estará comodísimo entre las "rectas" normas del pueblo, intentando buscar algún que otro Pnj).

Un excelentecambio para los típicos encuentros en todos los sentidos.

Violación inversa

El personaje puede ser violado por alguna mujer importante. Puede ser una hechicera, quien utilizó algunos conjuros originales, específicamente para la tortura del hombre. Entonces vuelve al grupo para "probar su amistad y cazar al ofensor y matarla". Uno esperaría que ellos hicieran nada diferente de tratarse de un personaje femenino que hubiese sido violado por un hombre.

Homosexualidad malvada

El grupo entra en una ciudad/estado/dominio donde la homosexualidad esta perseguida al extremo (como la Inquisición Española). Las reglas locales son conservadoras e involables, la iglesia también, todos los poderes mayores tienen el poder de decir que es lo malo en su ciudad/estado/dominio, o que comercios y negocios van bien y mal (esto puede ser una excusa para su propia corrupción). Los homosexuales son quemados en la hoguera, etc.

El grupo de personajes homosexuales se ven obligados a lugar en esta persecución, y si su poder es suficiente, pueden ser declarados campeones locales de la homosexualidad. Si el/ella es demasiado estúpido para enfrentarse a las leyes locales, una gran escena puede ser muy peligrosa, pero el grupo debería escapar. Ahora las posibilidades para el grupo homosexual pueden ser la liberación del pueblo de los tiranos, o crear un movimiento o resistencia. Si un personaje no se ofrece para ayudarlos, un antiguo amante puede correr hacia él/ella por la calle para casarse con el personaje si les ayuda (otro camino es que el personaje vea como un antigua amante es quemado en la hoguera, y entonces el personaje puede decidir ayudar).

El grupo puede planificar emboscadas, asaltos, rescates, o liberaciones de presos en público, o matar a los mandatarios. Pero uno de los comandantes de la ciudad/dominio es en realidad un homosexual, y el gru-

po lo convence de que confiese ante la gente, ¿quién sabe?

Unas cuantas Historias Conociendo el verdadero amor

Mowahpehnoksie (Mo), guerrero de las planicies (mi personaje) estaba en la búsqueda (solo) de un tesoro perdido de los hombres de las planicies. La primera parte de la búsqueda era la creación de un bulto sagrado, el shaman tribal le dijo a Mo que tenía que adquirir un trozo de pelo de su amor verdadero como ingrediente en el bulto sagrado. Así apareció que Mo tenía un "un amor verdadero" en la persona de Vasquez, una elfa corsaria/guerrera de extraordinaria belleza y habilidad con la espada. Mo había estado siguiendo a Vasquez por mucho tiempo, sin ningún provecho. Continuaba diciéndole que se casaría con él cuando podría ganarla en un duelo. Nunca la había derrotado en un duelo. Sin embargo, Mo sale hacia la ciudad donde Vasquez ha atracado. Primeros comprueba en la Hoja Sangrienta, una taberna parcialmente poseída por Vasquez, el mozo le dice que está hablando en los muelles con su tripulación (de asesinos). Mo va a los muelles, el primer tipo le dicen que ella acaba de salir y le dice que estará de vuelta en unos días. Un Mo defraudado vuelve a la taberna para dejar un mensaje, pero el mozo le dice que Vasquez acababa de entrar y subir a sus cuartos. Mo sube y es invitado a pasar. Vasquez lleva una túnica y tiene un baño lleno de agua corriendo, tira a Mo al agua, y una cosa lleva a la otra.

Cuando Mo se despierta, Vasquez está de pie en la ventana, se vuelve y dice "Tyche te envía recuerdos" se cambia a su forma verdadera, un succubus y se teleporta lejos. Tyche era un antiguo enemigo de los aventureros que habían oído sobre la demanda de Mo y querían ayudarlo a conseguirlo. Mo encontró a Vasquez en castillo de su padre donde tuvo que explicar lo que había pasado, y ver si todavía le daría su pelo (lo hizo, con lástima hacia el necio). Para hacer un cuento largo corto, Mo pasó por muchas pruebas más, y tuvo éxito en la demanda. El succubus en la historia se había cuidado de controlar sus habilidades drenadoras mientras estuvo con Mo, porque la razón real para todo el subterfugio fue que Mo bruscamente nueve meses más tarde, diera a luz a un bebé alu-demonio fuerte. ¿Cuál es la moral de este cuento? ¿No tengas sexo prematrimonial? ¿No, entonces que? Las criaturas que pueden cambiar de pueden constituir compañeros de cama muy interesantes.

Nota: Mo y Vasquez se casaron y educan a su hija alu-demonio como mejor pueden. Vasquez ha perdonado más o menos a Mo por todo, e incluso ayudó en el rescate del niño cuando fue secuestrado. Están semi retirados hasta que Soah sea lo bastante mayor para cuidar de ella. Están muy felices de haberla apartado de comer carne cruda.

John Daniel

Las prostitutas son sucias

Nuestro grupo de cuatro entró un pueblo realmente ligero, era básicamente una cueva de piratas donde piratas, thugs, y varios malos residían cuando no atacaban, violaban y depredaban el barrio. Nuestro grupo (yo, un monje, un luchador, un clérigo y un mago) buscaba el paradero de la dama secuestrada de un comerciante prominente de nuestro pueblo a quien deb-

íamos muchos favores por una ayuda pasada. El sendero a estas alturas llevaba a este pueblo que se sabía frecuentaba (el supuesto jefe de los secuestradores). Por supuesto, ninguno de los "regulares" de allí quería nada con un manajo de extraños e íbamos a ninguna parte. Por supuesto, mi personaje no quería nada con este lugar y consideraba que el área entera estaba a salvo de sustos. Nuestro luchador sin embargo era un tipo grande burlesco y encontró la prostitución allí como un lugar maravilloso. Nuestro clérigo (que siendo hembra había tenía un áspero contacto con las personas del área) básicamente estaba a mi lado y los dos gastamos más tiempo buscando al maldito luchador que cogiendo información sobre el secuestro. Por supuesto, tuvo suerte con una prostituta habladora y encontró que la persona que buscábamos estaba atracado en el puerto en un barco.

Eventualmente salimos furtivamente hacia allí, abordamos y capturamos al criminal, rescatamos a la dama, entonces teníamos que batallar para salir. En total, fuimos perseguidos por:

- a) Los compañeros del criminal.
- b) Algunos otros bribones que fueron golpeados por nuestra encantadora clériga y la querían para ellos.
- c) Dos prostitutas distintas que dicen que están embarazadas de nuestro luchador (no pueden ser las dos, ¿o no? Debe ser una trampa, por lo menos él lo dice así).
- d) Los compañeros y familia de las "damas" que insisten en matrimonio o reembolso financiero por lo que ha hecho a estas pobres damas.
- e) Pues, lo hicimos bien. Volvimos a nuestro pueblo donde ahora somos un poco héroes, pero en peligro siempre que marchemos. Ahhh, que vida esta la de aventurero.

Moraleja: no dejen a un luchador rampante en un pueblo ligero lleno de muchas prostitutas encantadoras.

Toa el Monje

La penitencia de un clérigo

Aunque nuestro grupo se comprometía en encuentros sexuales (viejos favoritos como la hija del posadero, la esposa del granjero, etc.), normalmente tenían consecuencias severas. Después del tratamiento de un personaje, un clérigo, el grupo tuvo claras estas oportunidades.

Este personaje, un clérigo, fue seducido por una jovencita del bar durante una de nuestras paradas. Aunque el sexo era supuestamente grandioso, poco después el clérigo empezó a notar una sensación de hormigueo en la ingle. Bastante seguro, su deidad lo había condenado con una enfermedad venérea, ¡y ningún hechizo podría quitarla! La condena se fue debilitando hasta que finalmente, después de intensa oración, su dios lo perdonó siempre que siguiera una cierta penitencia. Ésta incluía las series usuales de oraciones, y una condición extra; en el suelo apareció mágicamente una bolsa contenedora (utilizable sólo para el propósito que fue diseñada), ¡y en su interior había un gran suministro de ROPA INTERIOR ARPILLERA! ¡Bastaba que el clérigo se cambiara tres veces al día, lo que, por supuesto, tenía que hacer! ¡Nosotros nos alejamos de las camareras después de esto!

Mario R. Borelli

El Boo-Boo de un Bárbaro

Nuestro grupo de aventuras exploraba una fortaleza de algún tipo buscando el malo principal que era hembra. Cuando encontramos su alcoba, no estaba allí. Empezamos a buscar cuando uno de los PJ bárbaros masculinos (jugado por una tía) accidentalmente se roció un perfume que tenía propiedades extrañas. El Bárbaro y el mago elfo hembra (jugado por un varón) tuvieron un cierto impulso súbito incontrolable de usar la cama cercana (esto duró aproximadamente 2 horas de tiempo de juego). Por este tiempo todo el mundo se reía histéricamente porque sus personajes estaban de pie fuera de la puerta abierta y miraban la función.

Ahora, después de que todo el mundo dejó de reír (y quién no lo haría con un bárbaro de bajo nivel y una maga de nivel medio haciéndolo) el DM había hecho preguntas y tiró sus dados y todavía no sabía que la maga se quedaría embarazada (risita).

Xandar

Cassandra hace una amiga

Ahora juego a una psiónica llamada Cassandra Wissenkunstler, fue sacada del hospicio de pequeña por un grupo de sacerdotisas de un monasterio consagrado a Areya, diosa de Tiempo y la Profecía. Introduje en su trasfondo que esto había causado que fuera célibe de manera que ninguno de los otros personajes jugadores (todos varones) tendría la posibilidad de pasarse con ella, pero en la última sesión de juego... pues, mejor os lo cuento.

Cassandra, una muchacha delgada (1,65 m. 51kg sólo 17 años), se adelanta, parece un poco nerviosa. "Me siento más cómoda hablando a un grupo de extraños sobre esto, ya que no sé lo que dirían mis compañeros o mis sacerdotisas, y temo lo que mi diosa pudiera hacer si descubre lo que ha pasado".

"Hace dos meses, mientras tomaba la comida en el Jabalí Azul, ocurrió un incidente muy interesante. Mi servidora era Camillia, una muchacha muy atractiva (17 Carisma), y mientras rellenaba mi jarra de cerveza, se le cayó algo en mi faldón. Se disculpó profusamente y rápidamente empezó a secar mi túnica con su trapo. Su toque ligero, cuando frotó la tela en mis muslos internos, chispeó un deseo en mí que nunca había conocido antes; y cuando nuestros ojos se encontraron vi la misma hambre en ella. "Haría cualquier cosa por hacerlo contigo", susurró Camillia. Le dije que quería hacerla esa noche, y sugirió la residencia de Lady Rebecca, donde vivía.

"En los brazos de Camillia y Lady Rebecca aprendí el placer verdadero, y me enseñó cómo los dedos, los labios y la lengua pueden reembolsar los placeres que me dieron". Se ruboriza y permanece en silencio.

Pues, ya que Cassandra no puede terminar, lo haré por ella. Basta decir que el resto de los tipos del grupo estaban muy celosos, pero ya que todo el mundo tuvo aventuras "solo" por la noche, ninguno de los otros personajes se enteró de estos por dos meses de tiempo de juego.

Durante ese intervalo Lady Rebecca empezó a llamar a Cassandra "Clarissa", y mi personaje supo de Camillia que ésta era realmente la hija de Rebecca, a quien la dama había hecho pedazos y enterró bajo el sótano cuando trató de huir de su madre lesbiana. Ca-

millia había quedado en una combinación de miedo y amor hacia la mujer mayor, y debido a la fuerte personalidad de Lady Rebecca (salvación contra encanto con un +4). También supe que Rebecca era algo así como una dominatriz, que rutinariamente encerraba a Camillia y Cassandra para fustigarlas juguetonamente y "fastidiarlas" con, digamos, "instrumentos" de madera envueltos de cuero.

Finalmente, el grupo se unió de nuevo para salir del pueblo en una aventura, sólo que Lady Rebecca no quería que su preciosa "nueva" Clarissa la dejara. Me fui en forma ectoplásmica en el medio de la noche (La pobre Camillia asustada casi de muerte) y salí, sólo para encontrar al ladrón del grupo viniendo a buscarme. Rápidamente me cubrí diciéndole que había sido cautiva por Rebecca (¿seguro, con la habilidad de escapar en forma ectoplásmica?) y contándole lo de los instrumentos de tortura y el cuerpo bajo la casa.

El ladrón y uno de nuestros luchadores volvieron la noche próxima para robar un par de látigos y "instrumentos" como evidencia contra ella, que mi personaje entonces llevó a los guardias, diciendo que había escapado con ellos. Cuando les conté a los guardias lo del cuerpo, marcharon a la casa, desenterraron el esqueleto, y procesaron sumariamente a Lady Rebecca por el crimen de asesinato. Camillia fue liberada, pues ellos determinaron que había estado virtualmente "esclavizada" de miedo por su vida, y la posesión de la casa revirtió a ella.

Ahora ella y mi personaje viven allí juntas (excepto cuando el grupo se va de aventuras) y los otros personajes de nuestro grupo están intentando ayudarme a enfrentarme a la prueba atroz de extendida cautividad y violación que he tenido que soportar (hombres, crearán cualquier cosa de una mujer temblando con terror y llorando lágrimas de cocodrilo).

Kenneth Nuckols

Agradecimientos especiales

Quiero agradecer a las siguientes personas todo su apoyo, tanto moral como material para esta guía, que sin duda, sin ellos nunca podría haberse realizado:

- ♦ A.C. por sus aportaciones en los conjuros.
- ♦ Adelheyde, por su conjuro Amante Fantasma.
- ♦ Annihilator, El antipaladín, Semidios de la Oscuridad, Centurion del mal y príncipe de Arioch por el conjuro *Pene de poder de Annihilator*.
- ♦ Larry Barthel & su grupo de juego por sus colaboraciones de páginas y páginas de material que aportaron tan buenas ideas a esta guía. También a Presto y Nyssa por su pequeña historia de una aventura que ha sido usada en esta guía.
- ♦ Morgan Blackheart of the Chaotic Realm, y su mujer por sus adiones a las reglas del LLC. Sugestiones para diversos conjuros, retoque de otros tantos y haciendo la sección de objetos mágicos más amplia de lo que originalmente era.
- ♦ Wade por sus humorísticas ideas sobre conjuros, así como su enfermedad de Tuna.
- ♦ John "Nightwind" Boelter por informarme sobre las relaciones formales de las reglas, el sistema de enfermedades y otro comentarios de utilidad.
- ♦ Bolt A.K.A. Drrainbo por ayudarme con el Kit de Bardo de Gigolo.
- ♦ Mario R. Borelli y sus fantásticos jugadores por sus maravillosos objetos mágicos y conjuros, así como su contribución el la sección **sexo y sexualidad en los reinos**.
- ♦ David Butler por su objeto *Varita de Almohadas*.
- ♦ Chopper por contribuir en la sección de objetos mágicos.
- ♦ Brandon Cope por su revisión.
- ♦ John Daniel por su enorme contribución a los Kits de personajes y por sus conjuros de beso.
- ♦ Dave, compilador del **Net Player Supplement** por sus conujuros.
- ♦ Brian D. Por su sección de **Revistas porno para humanoides**.
- ♦ Roberto Nunes "The Ascetic" por su Psiducer.
- ♦ Roberto Di Meglio por su regla del Coitus Interruptus.
- ♦ Vicki L. Domansky, a.k.a. Morgaine por su fantástico Bikini de cota de malla.
- ♦ Lisa Dusseault por su excelente trabajo en el síndrome del alcohol fetal.
- ♦ Las páginas de The Free City Of Haven (Copyrighted 1981 Gamelords Ltd.), L-1 y IL-2 de donde se ha cogido la sección "Llenando la casa de mala reputación", y la información sobre "La Taberna azul".
- ♦ Y además agradecer especialmente sus aportaciones a Carlos Fernando, Jason Golden, Jeff Gostin, James A. Hooper, Ronald "Greymoon" Jones, Jim Katic, David Kelman, Sven De Kerpel, Steve Langton, Tim Larson, Lonadar the Wanderer, Luwain, Andrew Lohmann, Mark Manning, John M. Martz, Mizar, Nige, Hugo M. Nijhof, Kenneth Nuckols, Nosferatu, Mike Parasich, The Phantom, Arron Sher, Sir Gregor, cott Spetalnik, Matt Sullivan, Tony, Train, Mark H. Vest, Vinnie & Rahasia, Owen Winkler, Xandar y a todos aquellos que con sus testimonios a través de distintas listas de correo ayudaron a la creación de este manual.

Retoques sobre la edición original

En la edición original de La Guía Completa del Conocimiento Carnal (The Complete Guide to Unlawful Carnal Knowledge), existían diversos errores, faltas y párrafos inútiles que han sido suprimidos, así como otros añadidos que han enriquecido esta guía notablemente.

En la sección de **El bebé ya está aquí** se ha suprimido el sistema sexista de altura y peso, por ser igual que el anterior y ya dicho, pero con otras palabras.

Algunos términos clásicos empleados (como los referentes a la antigua Grecia, Roma, el pasado europeo, relatos históricos, etc.), han sido corregidos adecuadamente, conforme a los hechos reales (siempre que se hacían cita a hechos reales, y nada figurado en cualquier mundo de campaña de fantasía).

En la sección de **Personajes No Jugadores** se han añadido el personaje de Gürthwen y Ancalagon.

Las frases polémicas que fueron hechas sobre esta guía por sus detractores han sido eliminadas, así como la sección de la controversia en Internet.

Los agradecimientos especiales han sido reducidos a lo básico, sin vueltas y vueltas sobre tal o cual.

Y por último, todas las reglas del embarazo han sido ajustadas para ser más coherentes, de tal manera que un embarazo no sea siempre un martirio de dolor para una mujer (que en realidad, casi nunca lo es), sino más bien un estado de pequeñas molestias.

Espero que el trabajo que hemos tenido en la traducción, recopilación, retoque, diseño y demás no sea en vano, disfrútala, de la forma que quieras... .

Fidel Martínez

Índice de Tablas

Tabla 1: Modificadores por Destreza	7
Tabla 2: Modificadores por Fuerza	7
Tabla 3: Modificadores por Carisma del compañero	7
Tabla 4: Relaciones entre especies	7
Tabla 5: Relaciones basadas en las condiciones.....	7
Tabla 6: Tamaño de especies.....	8
Tabla 7: Humanos Y Halflings	8
Tabla 8: Razas específicas.....	8
Tabla 9: Probabilidad Base de embarazo	9
Tabla 10: Modificador por Constitución al embarazo	9
Tabla 11: Duración del embarazo	9
Tabla 12: Probabilidades de más de un niño	9
Tabla 13: Humor y actitud.....	11
Tabla 14: Nivel del malestar matutino.....	11
Tabla 15: Efectos Especiales del Embarazo.....	12
Tabla 16: Efectos Positivos	12
Tabla 17: Efectos Negativos	12
Tabla 18: Fallos en el parto	13
Tabla 19: Síndrome del Alcohol Fetal, Resultados 1 ...	13
Tabla 20: Síndrome del Alcohol Fetal, Resultados 2 ...	14
Tabla 21: Modificadores a la Altura.....	16
Tabla 22: Modificadores de peso	16
Tabla 23: Tendencia sexual	16
Tabla 24: Mod. según la clase social	16
Tabla 25: Humor y Actitud	17
Tabla 26: Golpe Crítico para Hombres.....	17
Tabla 27: Mod. Seducción por estado.....	18
Tabla 28: Mod. de Seducción si.....	18
Tabla 29: Mod. Seducción por Sabiduría.....	18
Tabla 30: Mod. Seducción por vestimenta	18
Tabla 31: Enfermedades Naturales	20
Tabla 32: Efectos adicionales.....	21
Tabla 33: Enfermedades Mágicas	21
Tabla 34: Locuras sexuales	23
Tabla 35: Fobias sexuales femeninas	24
Tabla 36: Fobias sexuales masculinas	24
Tabla 37: Creadores de revistas porno.....	63
Tabla 38: Adjetivos para la revista	63
Tabla 39: Nombre de la revista	63