

THE WORLD OF PORNO-CRAFT

El juego de aventuras eróticas en un mundo de fantasía



INTRODUCCIÓN.

“La idea inicial de este juego no era crear algo serio y narrativo, este juego no pretendía ser un juego sobre criaturas mágicas con sentimientos profundos, relaciones de pareja con tintes sobrenaturales, ni aventuras románticas en un paraje de fantasía. La idea era crear algo cachondo y salvaje, un juego donde los protagonistas despedacen orcos, recluten esclavos sexuales para su harén particular y traten por todos los medios de evitar ser sodomizados por criaturas escamosas.”

Ryback.

ÍNDICE

Introducción.....	3
Índice	3
Licencia	3
El Mundo.....	4
Historia	4
De qué va esto.....	5
Pobladores y costumbres de Eldör.....	6
Reglamento.....	13
Creación de personaje.....	13
Sistema del juego	18
Métodos de contacto.....	19
Escenas cachondas.....	20
Enfermedades	22
La Magia	26
Objetos mágicos.....	30
Apéndices	38
Equipamiento	38
Bestiario	40
Aventura de ejemplo.....	58
Ficha de PJ	59

LICENCIA

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

Idea y Textos: Ryback, Z-San, Dragstor.

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

Conejillos de indias: Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

Imágenes (pag. 1-40): FireFox de SPQROL. Las otras provienen de <http://www.gaiaonline.com>, <http://yaoiotakuforum.phpbbnow.com>, y <http://www.veengle.com>.

Maquetación: Ryback.

Fuentes de inspiración: Este juego contiene algunas ideas basadas en *La Guía Completa Del Conocimiento Carnal Para Juegos De Fantasía* traducida por Fidel Martínez Lorite, y del juego *Libido Simulación Vital*, de José Lomo. También cuenta como inspiración las numerosas horas de hentai japonés que los autores han sido forzados a ver con tal de documentarse correctamente ^_^.

Ayuda bendita y apoyo moral: CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klaption, Alex Werden, Zonk_PJ, Mascara.

Para más información, consulta nuestra web: <http://www.rolgratis.com/c-system/>



EL MUNDO

HISTORIA

Debajo de las exóticas islas de Shiter, con el áspero continente de Milkûr al Este y las pantanosas tierras de Shura al Oeste, se encuentra el tropical continente de Eldör. Durante milenios, una antigua raza de humanoides, conocida por el nombre de elfos, ha prosperado en él, cultivando una avanzada sociedad de eruditos aristócratas.

Sabios, a la par de arrogantes, los elfos jamás se han mezclado en asuntos de otras razas. Sus esplendorosas ciudadelas de cristal, entretejidas con esmero y arte en torno de árboles gigantescos y milenarios; las elaboradas obras de escultura y arquitectura creadas por sus artesanos sin par; y la hermosura de su arte, jamás habían sido expuestas a ojos y oídos extranjeros. Para ellos, solo el arte y la filosofía tienen sentido, los placeres materiales son algo obscuro, y el sexo un mal necesario para perpetuar la especie. Siempre han mantenido una cruenta enemistad con los orcos de Milkûr, una raza de humanoides más fornida, hosca, belicosa y mucho más activa sexualmente, y con los enanos, una raza de corpulentos mineros de baja estatura y muy aficionados al alcohol y al libre libertinaje. Respecto a los seres humanos de las islas de Shiter, apenas cuentan para los elfos: solo son una raza de simios pelados avariciosos que piensan con la entrepierna.

Dedicados a una vida bucólica y contemplativa, los elfos pasaban sus longevas existencias entre discusiones filosóficas y experimentos mágicos.

Ellos fueron los primeros en crear quimeras mágicas, como los hombres serpientes y los licántropos (aunque los enanos se burlan afirmando que tales experimentos eran cosa de las elfas, en un intento de compensar la falta de virilidad sus machos).

Desde su imperio eterno e impoluto, los elfos observaban divertidos como los humanos se enzarzaban en guerras, siempre empujados por su codicia y lujuria; como los enanos excavaban cada vez más y más profundo en la tierra, buscando riquezas que luego despilfarraban en fiestas y lupanares; y como los orcos, con su frenesí sexual descontrolado, daban origen a otras razas de trasgos distintas, como los trolls y los goblins.

Sin embargo, todo terminó cambiando. Ciertos sectores de la población élfica, hastiados de todo y aburridos, no dudaron en buscar nuevas emociones (y placeres) mediante la magia negra. Desde las demoníacas tierras de Nangör, la depravada raza de los demonios no tardó en responder a la llamada, y de tal unión, terminaron por nacer los elfos oscuros.

Tanto humanos como enanos, incluso los orcos, habían combatido con frecuencia a las hordas demoníacas. Sin embargo los elfos, arrogantes, siempre se habían negado a luchar al lado de otros. Socavados desde dentro, y sin aliados, el imperio elfo no tardó en desmoronarse, la mayoría de sus ciudades fueron devastadas, muchos de sus sagrados bosques arrasados, y gran parte de su población reducida a esclavos sexuales.



A la larga, el conflicto se generalizó, y prácticamente todas las razas de seres humanoides enfrentaron a los demonios. Se crearon nuevas razas de quimeras guerreras, como las gárgolas y los hombres bestia, capaces de competir contra la maligna lujuria de los demonios; los enanos, mediante cría selectiva de razas sexualmente hiperactivas, dieron origen a las razas de los ogros y los gigantes, que no dudaron en mandar a la guerra. Muchos orcos, humanos y elfos, corruptos y embriagados por las ansias de poder, y las promesas de sexo fácil y abundante, no dudaron en jurar lealtad a las huestes infernales, por lo que la guerra se volvió mucho más cruenta y sanguinaria.

Con el tiempo, se terminó comprendiendo que gran parte el poder demoníaco provenía del sexo, y de la gran cantidad de esclavos que poseían atados gracias al deseo sexual. Se empezó entonces a combatir al diablo con sus propias armas: las prácticas sexuales mágicas aumentaron; se comenzaron a utilizar a toda clase de bestias y seres infernales como esclavos sexuales; y se propagó la costumbre del acto sexual entre distintas razas y especies, con la finalidad de acumular poder mágico. Gracias a estas prácticas, y el arrojo incondicional de numerosos héroes y heroínas sin tapujos ni prejuicios, las demoníacas hordas frenaron su imparable empuje y se logró poner fin a la guerra. Las huestes infernales, diezmadas, se replegaron hacia su tierra natal, y se afianzó una precaria tregua entre todas las razas combatientes.

Los elfos se replegaron a las profundidades del occidental bosque de Eviarron, fundando una nueva ciudad, Liuvatel; los devastados bosques orientales, convertidos ahora en pantanos venenosos y áridas estepas, fueron rápidamente pobladas por orcos, trolls, goblins, y bestias salvajes; mientras que el norte del continente fue, poco a poco, poblándose por humanos y enanos, los cuales terminaron por fundar los reinos costeros de Marris y Herealon, y el reino minero de Brarragón. La región Sur de Eldör, más castigada durante la guerra, quedó sembrada de ruinas y necrópolis medio derruidas, atestadas de criaturas y muertos vivientes. Más allá, en las Montañas Nubladas del Sur, los elfos oscuros crearon tenebrosas fortalezas subterráneas, alejándose tanto del resto de los elfos, como de los demonios.

DE QUÉ VA ESTO

En la actualidad, el mundo está en convulsión. Los grandes señores demoníacos, escasos de influencia y poder, no pueden controlar a sus huestes, que, aunque reducidas en número, deambulan libres y sin control. Hordas de demonios y bestias sedientas de sexo andan dispersas causando el caos entre la numerosa y lasciva población de Eldör.

Muchos caciques infernales ansían alzar su propio imperio, y para ello necesitan multitud de servidores. Por tanto no dudan en repartir su semilla siempre que pueden, dando origen a ingentes cantidades de bestias malignas que, a su vez, ansían más y más esclavos complacientes.

Los muertos vivientes se han vuelto mucho más activos, dirigidos por vampiros y nigromantes lujuriosos, y siembran el terror en las poblaciones del Sur de Eldör. Sus fríos cuerpos de ultratumba ansían el calor de los vivos, y están dispuestos a hacer cualquier cosa para conseguirlo.

Los elfos siguen con sus experimentos mágicos, mientras que humanos y enanos solo parecen preocuparse por la política y el comercio. Entre los orcos y trolls, hay disputas internas, y son muchos los que abandonan sus territorios a favor de una vida de saqueo, pillaje y libertinaje.

Las razas que una vez se opusieron a los demonios han caído en la monotonía y la costumbre, olvidándose de los lascivos rituales que una vez les dieron la victoria. Actualmente nadie está preparado para enfrentarse a las desbandadas hordas infernales.

Paradójicamente, es entre las fuerzas demoníacas donde surge el principal obstáculo para los demonios. De las mezclas de sangre entre demonios y mortales, en ocasiones, surgen nuevos individuos, seres híbridos, con algo de sangre infernal en sus venas, repudiados y despreciados, pero con el suficiente deseo, lujuria y poder como para escribir su propio destino. Esta nueva raza de criaturas será conocida con el nombre de semidemonios. Un semidemonio siempre buscará forjar su propia leyenda, puede ser más honorable o más mezquino, pero siempre seguirá su propio camino, sin rendir cuentas a nadie.

El ciudadano de a pie necesita de protección ante tanta maldad, y están dispuestos a todo para conseguirla. Y puestos a escoger, los servicios de semidemonios y mercenarios interesados parece ser el menor de los males.

POBLADORES Y COSTUMBRES DE ELDÖR

En Eldör existen multitud de seres racionales diferentes. Las principales razas son las siguientes.

Enanos

Raza humanoide baja y corpulenta, de aproximadamente 1.60 de estatura media, muy peluda y barbuda (que rara vez rasuran). Son una raza subterránea por naturaleza y estilo de vida.

Mineros y artesanos suelen sus oficios más comunes, aunque muchos se hacen comerciantes o guerreros. Los enanos han nacido para el trabajo duro, y les encanta.

Principalmente habitan la ciudad minera de Barragon, aunque no son pocos los que se han habituado a convivir con humanos en las ciudades fundadas con estos. Adoran el calor de las forjas, el olor a cuero curtido y el tacto del barro de alfarero, por lo que, también es frecuente verlos en las zonas industriales de cualquier ciudad humana importante, o incluso en alguna aldea que otra. Eso sí, prefieren vivir en viviendas comunales o barrios exclusivos con su propia gente.

Bulliciosos y pendencieros, los enanos son una raza que se caracteriza por su terquedad y sentido del deber. Son polígamos por tradición y naturaleza, y es frecuente que cualquier enano o enana lo suficientemente acomodado tenga como esposo o esposa a no menos de media docena de miembros de su congregación. Su sociedad se divide en cuatro castas: nobles, mercaderes, artesanos y trabajadores, y, en cada una de ellas, la riqueza y el número de pretendientes es sinónimo de estatus social. Adoran exclusivamente a los dioses de la tierra, pero su religión no interfiere en lo más mínimo con su estilo de vida.

Los enanos y enanas son muy aficionados a acumular riquezas, para luego dilapidarlas en fiestas multitudinarias. A pesar de su tosquedad inicial, los enanos adoran la compañía tanto dentro como fuera de las prácticas sexuales. Dueto es, para un enano, sinónimo de soledad. Para ellos, cuantos más, mejor, y cuanto más extravagante, más divertido. Lo único que queda por encima de la diversión, es el trabajo: da igual cuantas horas de sexo o de borrachera tenga un enano encima, jamás dejará de cumplir con sus obligaciones con una rigurosa puntualidad casi obsesiva.

Humanos

Raza humanoide de estatura media, entre 1.60 y 1.90, de abundante vello corporal (aficionados a rasurar) y piel bronceada. Son una de las razas más prolíferas y abundantes en Eldör, sobre todo gracias a su elevada tasa de reproducción.

Sus principales oficios son los de comerciantes, mercaderes y aventureros. Los hombres y mujeres de Eldör provienen de una larga tradición de marineros y comerciantes, y eso se nota incluso tras siglos de habitar en las ciudades. Sin embargo, su característica vitalidad les hace propicios prácticamente para cualquier tipo de profesión.

La mayor parte de la población civilizada habita en las ciudades costeras del norte. Sin embargo, existen numerosas tribus bárbaras tanto en las montañas de Barragon como en las Montañas Nubladas.

Los humanos son criaturas de naturaleza dual. Por un lado, sus cortas vidas los convierten en seres vivaces, capaces de emprender cualquier tipo tarea y probar cualquier tipo de experiencia. Por otro, sus normas sociales y cultura religiosa los repliegan hacia la castidad y comportamiento social aceptable, siempre bajo la tutela de un líder. Los humanos son criaturas muy apasionadas y fanáticas con sus creencias, por lo que la religión y la política condicionan la forma de vivir de muchos, pero también son joviales y enérgicos, y disfrutan la vida siempre que pueden. Aquellos que ostentan alguna clase de estatus social suelen mantener sus vicios y fantasías en secreto, mientras que los más humildes suelen ser más abiertos a nuevas experiencias y no se dejan influir tanto por opiniones ajenas. Sin embargo, cada ser humano es un mundo, y su comportamiento concreto es difícil de pronosticar.

Los humanos son monógamos por tradición y forma de ser, por lo que solo suelen emparejarse con un individuo, generalmente del sexo opuesto. Aunque eso no quita que existan preferencias sexuales de toda índole, ni que la fantasía más recurrente entre ellos sea la de mantener relaciones con varios amantes simultáneamente. La diversión y las fiestas son una prerrogativa entre los individuos de esta raza. Como mínimo, cada asentamiento humano tiene una fiesta para celebrar el paso de cada estación y otra para celebrar el año nuevo. También son una prerrogativa la curiosidad por lo desconocido, y el deseo de prosperidad y seguridad (propia, o de su comunidad, según el individuo en cuestión).

Demonios

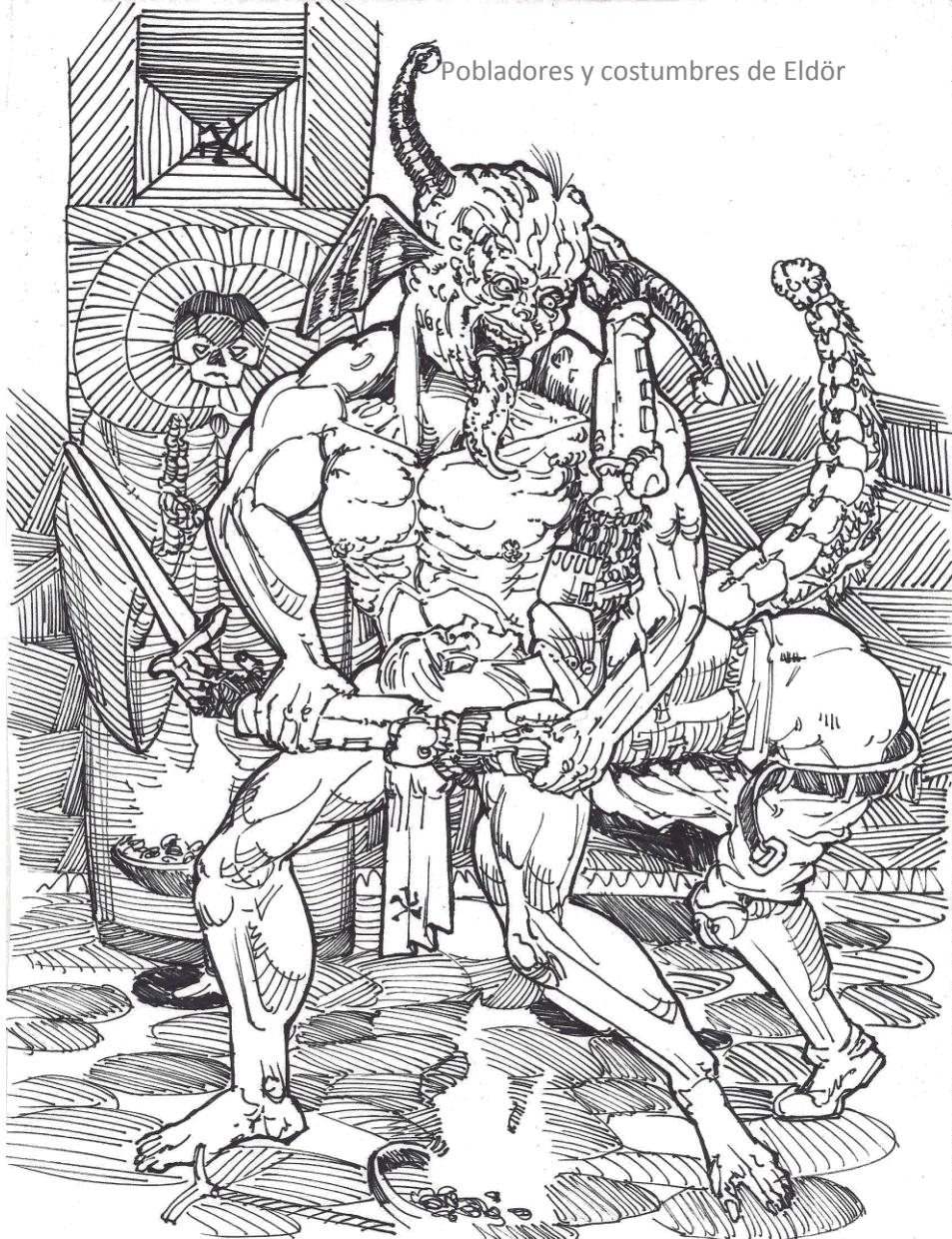
Portadores supremos del caos y de la sangre oscura que anegó el mundo durante la Gran Guerra, los demonios son la personificación de la vileza y la depravación. Existen cuatro grupos principales: los **diablos**, con la forma más humanoide y los hábitos más aristocráticos; los **súcubos**, que se alimentan del deseo sexual ajeno; los **mímicos**, que se caracterizan por adoptar formas extrañas y ajenas; y las **bestias infernales**, a medio camino entre demonios y bestias salvajes. También tenemos a lo semidemonios, aquellos descendientes de un demonio y un mortal, pero no se les considera demonios puros, y suelen ser marginados.

La ocupación principal de un demonio es dominar, o ser dominado. Pueden ostentar prácticamente cualquier oficio, pero solo lo harán si alguien más poderoso se lo ordena. La depravación y el caos son su pasión, y todo lo demás es secundario.

Aquellos que se alejan de las tierras dominadas por los de su raza, suelen ostentar títulos de bandidos, mercenarios, señores de la guerra o acompañantes sexuales.

Las huestes infernales son originarias de Nangör, una devastada tierra de volcanes y pedregosas estepas desprovistas de vida. Tras la Gran Guerra, las bestias supervivientes y los cabecillas de menor rango dentro del ejercito demoníaco huyeron en desbandada, y en la actualidad se les puede encontrar en cualquier parte: bien como caciques, dueños de un territorio, comandando un grupo de bandidos, trabajando como mercenarios, u ocultos en alguna ciudad, conspirando desde las sombras. Los mestizos, o semidemonios suelen ser más abiertos en sus intenciones, y no es raro verlos como mercenarios o aventureros errantes.

Los demonios solo respetan el poder. La mayoría son orgullosos, y solo se doblegan ante alguien más poderoso que ellos, y aún entonces tan solo el tiempo indispensable para poder atacarlos a traición y acabar con su rival.



Su ley es la ley del más fuerte, y así está jerarquizada toda su sociedad: si no puedes defender lo tuyo, no mereces tener nada.

La pasión y la lujuria están siempre presentes en las mentes demoníacas. Su concepto de la moral es tan ambiguo, que siempre tienen algo que hacer, algo que experimentar. El sexo es u pasatiempo favorito. Sin embargo, es tomado principalmente como parte de sus juegos de poder, un método más de dominio sobre los demás. Las criaturas infernales inferiores se deleitan con el dolor y el sufrimiento ajenos, pero esto solo es un paliativo, un mero sustituto de la verdadera esencia demoníaca. Un verdadero demonio aspira al control, al dominio, aquellos que se conforman con el sufrimiento y el dolor ajeno, lo hacen simplemente porque no tienen poder para aspirar al verdadero control sobre sus sirvientes. Debido a todo esto, la principal ocupación de un demonio es la acumulación de poder: convertirse en amos para no ser sirvientes.

Elfos

Raza muy semejante a la humana, pero menos corpulenta y de un color de piel más claro. Se caracterizan por su etérea belleza y por sus orejas puntiagudas. La raza de los **elfos oscuros** es físicamente similar, salvo en el color de su cabello y piel, que se han vuelto grisáceos tras siglos de experimentos mágicos y tratos con los demonios.

De una esperanza de vida casi milenaria, los elfos, ante todo, son observadores y estudiosos. Se dice que, básicamente, existen dos tipos de elfos: los eruditos, que estudian el universo desde sus laboratorios, y los exploradores, que prefieren observar con sus propios ojos el entorno que les rodea.

La mayoría de los elfos viven en las profundidades del bosque de Eviarron, en la ciudad-estado de Liuvatel. Los más jóvenes suelen viajar por el mundo con mayor frecuencia que sus mayores, y no es raro que pasen algunas décadas en las ciudades de otras razas. Los elfos oscuros rara vez abandonan las Montañas Nubladas, donde se encuentra su fortaleza subterránea secreta.

Los elfos son, ante todo, observadores y conservadores. Son estrictamente monógamos, y tradicionales en lo que respecta a las prácticas sexuales. El respeto hacia la sabiduría de los ancianos es total, solo superada por sus estrictas normas de etiqueta. También son sumamente religiosos y defienden, sobre todo los más ancianos, con arrogante superioridad moral sus costumbres y tradiciones. Incluso los elfos oscuros pecan de este defecto, aunque ellos prefieran adorar a los demonios y dioses oscuros antes que a la naturaleza y los dioses de la luz.

La búsqueda de conocimiento es una prerrogativa entre la sociedad elfa, como también lo son las artes en todas sus formas: literatura, música, etc. Los placeres físicos son poco para ellos, al menos, hasta que se animan probarlos. Su sentido de superioridad es tan alto que incluso han llegado a fundar templos y cultos en ciudades ajenas para “iluminar” con su visión del mundo a enanos, medianos y humanos. Los elfos oscuros son más libertinos y fetichistas, sin embargo, son igual de obcecados, y sus prácticas sexuales son, a su manera, tan forzadas y obligatorias como lo son la castidad y moralidad de los elfos tradicionales.

Medianos

Pequeñas criaturas que rara vez superan los noventa centímetros de estatura, se caracterizan sobre todo por sus afables y rechonchos rostros y por sus enormes y callosos pies, que jamás precisan de calzado.

Dada su pequeña estatura, a los medianos rara vez se les puede ver realizando pesadas tareas físicas, propias de la “gente grande”. Aunque no rehúyen el trabajo duro, y perfectamente pueden trabajar como granjeros o artesanos, su particular picaresca, sus afinados instintos, y su destreza, tanto de pies como de manos, suelen ser muy apreciados en trabajos burocráticos, sociales, y en otros oficios de más dudosa honradez, aunque no por ello menos lucrativos.

Originarios de las pantanosas tierras de Shura, la mayoría de los medianos actuales conviven con los humanos en sus ciudades, a las que han sabido adaptarse especialmente bien. También existen asentamientos y aldeas íntegramente habitadas por esta raza pero, dado lo vulnerables que son al saqueo y a los bandidos, permanecen muy bien ocultas a ojos extranjeros. Al contrario de otros seres racionales, les da igual estar rodeados de congéneres semejantes, o entre compañeros de razas distintas, por lo que no suelen existir comunidades ni barrios específicos para medianos: ellos viven donde y como quieren, y en la compañía que quieren.

Al vivir principalmente con humanos, han adoptado prácticamente todas sus costumbres, y prácticamente forman una misma comunidad. Sin embargo, dada su particular picardía, los medianos no están tan influenciados como los humanos por la política, la sociedad y la religión. En este sentido son un poco como los enanos: adoran la buena vida y no le hacen ascos a toda clase de placeres terrenales, prefieren vivir la vida a su modo, sin rendir cuentas a nadie, de forma apacible, pero con todas las comodidades a las que puedan aspirar.

Si hay algo que caracterice la mentalidad de los medianos es la adaptabilidad y la amplitud de miras. No le hacen ascos a nada, y gustan de probarlo todo y a todos. Aunque normalmente son monógamos, no hacen ascos en absoluto a los tríos, cuartetos o al sexo entre especies diferentes (cuanto más exóticas, mejor). Vivir la vida lo mejor posible, ese es su lema.

Trasgos

La palabra “trasgo” es un nombre con el que los elfos y humanos se refieren, a menudo de forma despectiva, a un grupo de razas bárbaras de piel verde, orejas puntiagudas y colmillos inferiores largos y afilados. Los trasgos fornidos y corpulentos son conocidos como **orcos**, mientras que los más altos y fibrosos reciben el nombre de **trolls**. La tercera raza relacionada, baja como los medianos, es la de los **goblins**.

De costumbres tribales y nómadas, los trasgos son, ante todo, supervivientes. Los Orcos adoran trabajar con sus manos y son hábiles tanto en profesiones violentas como en otras más artesanales, mientras que los trolls gustan, sobre todo, de la vida al aire libre, por lo que es fácil verlos como cazadores o pescadores. Los goblins, para compensar su falta de físico, se han especializado en tareas de mecánica y orfebrería con toda clase de extraños artefactos. De este modo, las tres razas han sabido compaginar sus distintos talentos para mantener una sociedad, a su bárbaro modo, equilibrada.

Los orcos son originarios de las áridas estepas de Mikur, y de ellos surgieron todas las razas de trasgos. Su estilo de vida es exclusivamente tribal y salvaje, alejados de las comodidades de las grandes ciudades. Muchos de ellos también son nómadas, y se les puede encontrar por todos los territorios salvajes de Eldör.

Los trasgos odian las aglomeraciones y la vida civilizada, lo suyo es la vida salvaje, sin ataduras. Admiran y respetan, ante todo, la fuerza, el coraje, y el apetito sexual. Para un trasgo, no existe nada parecido al matrimonio ni al emparejamiento de por vida, aunque no por ello son menos leales ni poseen menos sentimientos que otras razas. La sabiduría de los ancianos es respetada, y la fuerza del líder, la ley.

Los orcos y los trolls se encuentran entre las criaturas más promiscuas y pendercieras del mundo conocido, continuamente realizan osadas prácticas para poner a prueba su fortaleza física y vigor sexual, incluso si eso supone asaltar ciudades amuralladas o arrasar poblaciones enteras. Los goblins, por su parte, son algo más cerebrales, aunque no por ello menos viciosos. Suelen acuñar un sin fin de fetiches exóticos, y adoran utilizar toda clase de chismes mecánicos con sus parejas, o con ellos mismos. Solo hay dos cosas que un trasgo jamás rechazaría en su sano juicio: una buena bronca, y un buen polvo.

No Muertos

Almas en pena que no han alcanzado la paz y cadáveres descompuestos que han sido **reanimados** mediante malignas prácticas de brujería, los no muertos no son una raza de por sí, si no individuos renacidos tras el fallecimiento de una criatura viva, generalmente un humano o una bestia salvaje. También se incluyen aquí a los **nosferatus**, los cadáveres vampíricos que se alimentan de la sangre de los vivos.

Creados en inmensas cantidades durante la Gran Guerra, fueron la infantería y tropas más numerosas utilizadas por las huestes infernales. Al finalizar el conflicto, la mayoría se dedicó a deambular errantes por páramos despoblados y lugares malditos. Solo una minoría ha logrado mantener o perfilar una personalidad propia. Sin embargo, temidos y repudiados, nos les quedó más remedio que llevar una vida nómada de aventureros o bandidos. Con el tiempo, estos “muertos pensantes” se han organizado a su retorcida manera, y han poblado los lugares más remotos y tenebrosos de Eldör.

La mayoría de los no muertos habitan en ruinas malditas, bosques dominados por el mal, o fortalezas abandonadas. Eternos e impasibles, la mayoría no tienen ni el más mínimo deseo personal ni atisbo de personalidad. Solo unos pocos, como los lichs, no muertos expertos en brujería, o los señores vampiro, nosferatus aristócratas, han logrado reunir huestes en cantidad y confeccionar algo similar a un ejército.

No se puede generalizar un modo de actuar, o una personalidad fija en un muerto viviente. Los pocos que aún conservan su personalidad tras el cambio suelen mantener una escala de valores y mentalidad similar a la que tenían cuando estaban vivos, aferrándose a ella como último vestigio de lo que fueron. A falta de nada mejor que hacer, suelen convertirse en líderes de algún grupo de no muertos, o rendir pleitesía a algún señor de la muerte más poderoso. Tampoco es raro que sirvan a algún amo demoníaco.

Son pocos los placeres disponibles para aquellos que no están ni vivos ni muertos. Al no tener vida, tampoco tienen necesidades materiales con las que pasar el tiempo. Y, aunque anhelan y envidian el calor y la pasión de los vivos, rara vez sus helados cuerpos pueden llegar a sentirla plenamente. En su lugar, suelen desarrollar toda clase de juegos, fetiches y perversiones con las que distraerse. La muerte en vida puede ser eterna, y la eternidad es mucho tiempo para experimentar toda clase de sensaciones.

Duendes y ogros

A parte de humanos, elfos, medianos, enanos y trasgos, existen en Eldör otras razas humanoides, mucho más esquivas y menos numerosas, pero no por ello menos racionales o interesantes. Básicamente, se pueden dividir en **duendes**, si miden menos de 40 centímetros de altura, y en **ogros**, si miden más de tres metros de altura. Sin embargo, son un grupo muy heterogéneo, y estas categorías abarcan a numerosas razas menores, como las hadas, los pixies (también llamados duendecillos), los cíclopes, o los ogros rojos.

Estas razas poco o nada saben de la civilización, y rara vez tienen contacto con las demás razas racionales.

Su vida es sencilla, simples cazadores o recolectores de alimentos en la naturaleza, y todo contacto con la civilización es mera casualidad. Aunque, como en todo, siempre hay excepciones: la fuerza bruta de los ogros, o las artes mágicas de los pixies son muy cotizadas por aquellos que puedan pagarlas, además, nunca faltan pervertidos que busquen sexo exótico con criaturas extrañas. Por tanto, no se puede decir que estas criaturas sean unas completas desconocidas para la población común.

Pueden ser encontrados en todas las tierras salvajes de Eldör, tanto en bosques como en montañas, aunque cada clase y grupo en particular suele tener un ambiente propio, y un territorio exclusivo del que rara vez salen.

Los duendes, en general, suelen ser más activos y sociables, y pueden llegar a formar grandes congregaciones. Los ogros, por su parte, rara vez pueden ser vistos en grupos numerosos. En ambos casos, sin embargo, se utiliza a la familia o a la tribu como unidad social; poco o nada saben ellos de política, herencias, o castas nobles.

Como norma general, sus pasatiempos y sexualidad quedan relegados a miembros de su misma especie. Pero existen muchos miembros de estas variopintas razas que gustan de divertirse con miembros de otras congregaciones. Ya sea mediante mera persuasión, mediante exóticas artes mágicas, o mediante la simple fuerza bruta, no son pocos los aventureros que se han visto obligados a complacer a un grupo de hadas bromistas o algún ogro violento. Como consecuencia de esto, los territorios más inhóspitos y salvajes de Eldör raras veces son frecuentados, salvo por los más valientes, o incautos, viajeros.



Bestias y plantas

La flora y fauna de Eldör dista mucho de ser corriente. A parte de los animales y plantas comunes, existen numerosos seres vivos con diferentes estados de consciencia, y cualidades mágicas innatas.

En este mundo, existen criaturas y seres salvajes de toda clases y formas, creadas por los dioses del mismo modo que fueron creadas las razas principales, el cielo o la tierra. Estas criaturas son llamadas **bestias o animales salvajes**, y pueblan todas las regiones salvajes de Eldör.

El hábitat y comportamiento de cada criatura difiere enormemente según la especie: carnívoros, herbívoros, omnívoros, solitarios o sociales, estacionales o gregarios. Los hay que prefieren alimentarse del sustrato del suelo, y otros del semen de los seres vivos. Todos tienen su lugar en el medio natural. Para ellos poco importan la civilización o las otras razas con las que comparten el mundo, solo les importan su entorno y sobrevivir.

Los animales salvajes viven según la ley de la selva: vive y deja vivir, come y evita ser comido. No obstante, no todos son irracionales, algunos, como los dragones, incluso son capaces de utilizar magia y cambiar de forma. En resumen, la fauna de Eldör es tan variada como lo puede ser la de cualquier continente de cualquier mundo habitable.

A parte de las bestias salvajes típicas, existen otras razas de bestias, las denominadas **bestias humanoides**, con rasgos a medio camino entre lo humano y lo animal. Y, aunque siguen siendo animales salvajes, son bastante más civilizados que sus homólogos más bestiales, y más propensos a relacionarse con otras razas. Algunos, como los centauros, son incluso capaces de convivir y trabajar al lado de los humanos y enanos.

El sexo con animales salvajes es conocido como zoofilia. Entre las razas más puristas, como la de los humanos y elfos, es considerado, una enfermedad mental y desviación del comportamiento políticamente correcto. Sin embargo no todos son tan estrictos en su moralidad, y el tráfico de favores sexuales con seres exóticos está muy de moda. A las bestias y plantas salvajes, cuando se encuentran a gusto en sus entornos naturales, tanto le da lo mismo una cosa que otra y, al igual que pasa con todos los seres medianamente inteligentes, nunca le hacen ascos a una buena diversión.

Cambia formas

Ya sea debido al sexo entre especies, por culpa de mutaciones y deformaciones causadas por la influencia demoníaca, o provenientes de maldiciones mágicas, existe, entre humanos y elfos, un determinado estrato social con la capacidad de transformar su cuerpo en una forma bestial. A estas criaturas se les suele denominar **cambia formas o licántropos**.

La licantropía es considerada una enfermedad de transmisión sexual, que suscita una transformación en la víctima las noches de luna llena, así como cuando la víctima se encuentra en estados de fuerte tensión sexual o en peligro, aunque está comprobado que también es posible transformarse a voluntad con un poco de práctica. Cuando se sufre la transformación, el afectado suele adquirir diversos rasgos de un animal en concreto, así como un fuerte impulso de comportarse como dicho animal. Aparte de eso, la personalidad del individuo suele mantenerse, más o menos, intacta.

La enfermedad es considerada una deshonra para muchas familias, así como un peligro para la higiene pública, por lo que suele sufrirse en silencio. En la mayoría de los casos, el afectado continua con su vida lo más normalmente que puede, ocultándose y reprimiéndose para no ser descubierto. Sin embargo, es difícil proceder de este modo, y, tarde o temprano, son obligados a abandonar su antigua vida y vivir como aventureros, bandidos, o mercenarios.

Al ser una enfermedad de transmisión sexual, es posible tener descendencia licántropo, tanto con seres humanoides como con el tipo de bestia concreta. Por tanto, en ocasiones, diversos cambia formas del mismo tipo pueden agruparse, reproducirse, y terminar conformando una manada. Los licántropos salvajes son muchos más ferales y bestiales que aquellos que aún mantienen contacto con la civilización, y, normalmente, su comportamiento se asemeja más al de las bestias que al de seres racionales.

Los licántropos suelen tener un comportamiento social y sexual similar al que tenían antes de ser infectados aunque, a la larga, su lado salvaje suele terminar difuminando las inhibiciones. Con las debidas protecciones, se pueden mantener relaciones sexuales sin problemas, aunque, en teoría, se considera zoofilia si se mantienen en su forma bestial. No obstante, como hay gente para todo, algunos lo prefieren como alternativa a la zoofilia "tradicional": el cuerpo de una bestia con la mente y experiencia de un ser racional.

Espíritus

Aunque en ocasiones son confundidos con las almas en pena, en realidad, los espíritus son entidades etéreas provenientes de planos dimensionales alternativos, que adoptan formas más o menos tangibles para poder interactuar en nuestro mundo. Son clasificados según el plano dimensional del que son originarios: luz, oscuridad, agua, tierra, fuego o aire.

El plano de la luz es considerado un plano superior al nuestro, más cercano a lo divino, y sus habitantes, que reciben genéricamente el nombre de **ángeles o serafines**, se les suele considerar espíritus benignos, que sirven a los dioses y protegen la creación. En realidad, estas criaturas se alimentan de los sentimientos positivos y de la felicidad de los seres materiales, y, por consiguiente, el realizar buenas obras y el actuar de forma servil no es algo puramente desinteresado.

Por el contrario, el plano de la oscuridad suele ser considerado más cercano a lo infernal, más malvado, aunque, estrictamente hablando, poco o nada tiene que ver con los demonios. Las criaturas de este plano, los **poltergeists**, se alimentan de las emociones básicas, como el miedo o la lujuria, y por eso o bien adoptan formas espirituales que inciten a dichos sentimientos, o bien poseen cuerpos u objetos con el fin de forzar dichos sentimientos.

En tercer lugar están los seres comúnmente llamados **elementales**, aquellos que se alimentan de las energías mágicas de los elementos y que poco o nada precisan de los seres materiales. Suelen vivir en lugares donde prolifera su fuente predilecta de alimento: los elementales de fuego habitan en volcanes, los de agua en ríos y lagos, etc. Son los más traviesos ente los espíritus. En esta categoría también estarían los **genios** pero los expertos no terminan de ponerse de acuerdo sobre su clasificación, ya que, al contrario de otros elementales, prefieren consumir energía espiritual, por lo que suelen conceder deseos y peticiones a los mortales para tal fin.

Ya sea impulsados por la necesidad, por la curiosidad o por la lujuria, los espíritus precisan, en mayor o menor medida, del contacto con los seres materiales. No obstante, son seres de otro mundo, ajenos a las costumbres, normas y necesidades de los seres materiales. Como consecuencia, estas criaturas suelen pecar de una ingenuidad total, o de una malicia no intencionada, a la hora de relacionarse.

Seres artificiales

La magia ha permitido a humanos y elfos experimentar y recrear toda clase de criaturas extrañas y nuevas formas de vida. A partir de materiales inertes se ha llegado a dar vida a **estatuas** para que tengan autonomía propia. Incluso, con práctica y esfuerzo, se ha podido transmutar la materia viva, y dotarla de nuevas y extrañas formas, creando **criaturas quiméricas** de todas formas y tamaños.

Los seres artificiales son un grupo que engloba a las quimeras y a las estatuas vivientes, criaturas animadas o transmutadas mediante una serie de artes mágicas extrañas y exóticas, cuya única finalidad es servir a su creador en todos los sentidos posibles.

Al contrario de lo que ocurre con la nigromancia, y la creación de muertos vivientes, de lo que aquí hablamos es de la creación completa de una nueva forma de vida, capaz de relacionarse y reproducirse por sí misma. Esto ha generado mucha controversia, sobre todo en los sectores más conservadores, que consideran que la creación de vida es una potestad solo atribuible a los dioses. Por tanto, tras la Gran Guerra, su proliferación ha sido tajantemente cortada, y hoy en día solo algunos fanáticos de la hechicería de la vida y la muerte siguen practicando estas artes sin el consentimiento de la comunidad mágica.

Durante la Gran Guerra golems, homúnculos, quimeras y gárgolas fueron creadas en gran número, y utilizadas como carne de cañón por los elfos. Una vez finalizado el conflicto, los supervivientes fueron esgrimidos como trofeos, sirvientes y juguetes sexuales en los ambientes más sórdidos. La ley es clara en ese aspecto, a pesar de que existen numerosos grupos protectores y defensores de los derechos de estas criaturas, y la propiedad de una criatura artificial, y de su descendencia, puede ser heredada o vendida, del mismo modo que se hereda o se vende cualquier otra propiedad.

Con el paso de los años muchos de estos seres han logrado tomar consciencia de sí mismos, y no son pocos los que han logrado huir o acabar con sus antiguos amos. La mayoría de ellos se han alejado de las regiones habitadas, y suelen vivir como bestias, en solitario o formando manadas. Unos pocos han logrado aprender un oficio, y son capaces de vivir como cualquier otro ser racional, sin embargo, el recelo que suelen despertar hace que solo las comunidades que menos valoran el físico, como las de los trasgos o la de los enanos, sean capaces de aceptarlos.

REGLAMENTO

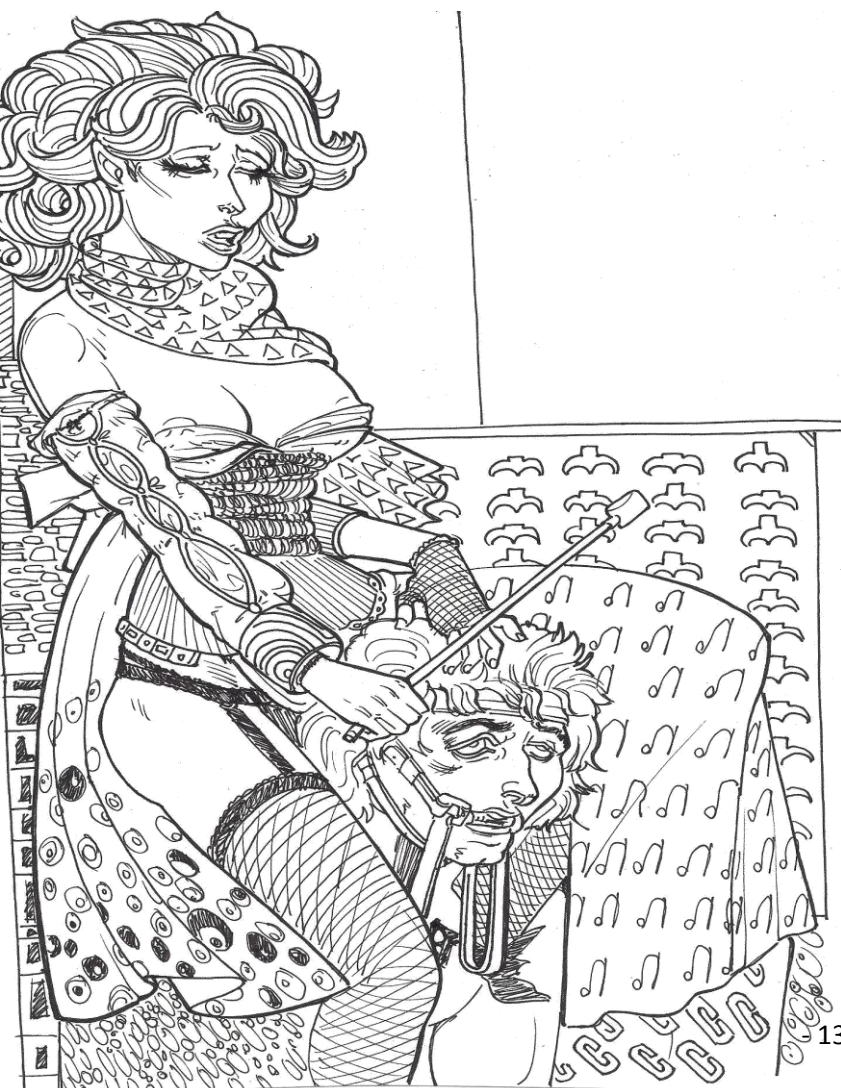
CREACIÓN DE PERSONAJE

En este juego seréis personajes oscuros. Ya sea como mercenarios a sueldo, o como viles demonios, deberéis aumentar vuestro Auto Respeto, poder místico y número de esclavos sexuales para tratar de derrocar a los Señores de la Luz y de la Oscuridad y erguiros como amos de todo el mundo conocido.

Descripción

El primer paso, y el más importante, a la hora de confeccionar vuestro personaje es pensar que tipo de personaje será. Sed todo lo detallados que podáis: forma de vestir, forma de ser, motivaciones, su vida antes de empezar la aventura. No os cortéis.

En este juego no existen profesiones ni nada por el estilo. Se supone que los protagonistas son aventureros, y que saben todo lo que necesitan para sobrevivir. Por consiguiente, la descripción es muy importante, ya que todos los demás rasgos de nuestro personaje han de reflejar lo que hayamos descrito de él.



Genero.

Poco que decir, básicamente hay que escoger entre varón o hembra, hombre o mujer, masculino o femenino, escoged la nomenclatura que prefiráis, pero el concepto es el mismo.

En este juego no existe nada similar a la discriminación sexual, y tanto hombres como mujeres pueden desarrollar plenamente cualquier clase de actividad sin prejuicio ni problema alguno por su condición.

Es perfectamente factible jugar como personajes transexuales, individuos con órganos sexuales del genero opuesto, o como hermafroditas, que poseen órganos sexuales de ambos géneros. Pero para ello hay que escoger el rasgo de fantasía apropiado (un poco más adelante).

Orientación sexual.

Consisten en especificar con que género prefieres mantener relaciones sexuales.

Heterosexual: prefieres mantener relaciones con personajes del género opuesto (los chicos con chicas y las chicas con chicos).

Homosexual: prefieres mantener relaciones con personajes del mismo género al tuyo (chicos con chicos y chicas con chicas).

Bisexual: Le das a todo, eres indiferente al género de tu pareja.

Conviene aclarar que nuestra orientación sexual no cambia si cambian los órganos sexuales (usando magia, adquiriendo rasgos demoniacos, etc.) Por mucho pene que tenga una chica heterosexual, le seguirán gustando los chicos. Sin embargo, a nuestras posibles parejas si le importarán dichos órganos sexuales, es decir, una chica con pene no será sexualmente atractiva para chicos heterosexuales, pero si para chicas heterosexuales, chicos homosexuales, o personajes bisexuales.

También hay que señalar que, de base, no existen prejuicios raciales en el sexo. Si te gustan los chicos, dará igual que sea un varón orco, elfo, humano, centauro o lo que sea.

Por último, señalar que la preferencia sexual de nuestro personaje puede cambiar a lo largo del juego, ya sea por magia o por enfermedades, por lo que encomiamos a los posibles jugadores a tener una mentalidad lo más abierta posible.

Disposición

La actitud del personaje ante la vida en general, y ante el sexo en particular. Existen diversos arquetipos genéricos, nosotros sugerimos escoger un par de ellos como base, y posteriormente desarrollar la personalidad y gustos de nuestro personaje todo lo posible.

Alegre. Te encanta divertirse y pasárselo bien.

Apasionada. Amas y sientes con tanta intensidad y fervor, que puede rallar la posesión.

Arrogante. Crees tener siempre a razón, y que tu forma de actuar es siempre la más adecuada.

Autosuficiente. No dependes de nadie ni de nada. Solo estás mejor.

Caótica. Variable e imprevisible, nadie sabes cómo actuarás.

Devota. Adoras o amas algo con fervor religioso.

De fuerte voluntad. Mentalidad cabezota y terca como pocas, te encanta salirte con la tuya.

Diligente. Trabajadora incansable, no puedes dejar nada a medias.

Egoísta. Solo piensas en tus propios intereses.

Enérgica. Vital, electrizante y frenética.

Dominante. Te encanta imponerte a los demás.

Dócil. Prefieres dejar que los demás se impongan.

Gentil. Amable y afable, te llevas bien con todos.

Ingenua. Mentalidad infantil, te crees lo que sea.

Feroz. Salvaje y primitiva, solo piensas en satisfacer tus impulsos animales.

Fría. Distante, nunca expresas lo que sientes.

Leal. Fiel y honrada, el grupo es lo primero.

Lujuriosa. Donde sea, con quien sea, y como sea.

Mente simple. Pensar no es lo tuyo.

Maliciosa. Te encantan las bromas pesadas.

Sádica. Adoras el sufrimiento ajeno.

Tranquila. Pausada, apacible y calmada.

Tímida. Tienes dificultades para relacionarte.

Violenta. De carácter rudo y fuerte.

Viciosa. Fetichista y amante de todo lo raro.

Voluptuosa. Exhibicionista por naturaleza.

Las características principales

Son valores que definen el potencial inicial, genético, del personaje (PJ).

Fuerza (FUE): la potencia muscular del personaje.

Destreza (DES): la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

Constitución (CON): determina la resistencia física del personaje.

Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

Habilidad (HAB): la destreza manual y capacidad de usar objetos.

Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

Carisma (CAR): lo imponente o seductor que resulte el personaje.

Voluntad (VOL): refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Toda característica principal comienza a nivel 7, a nivel 5 en personajes secundarios (PNJS). Para subir un nivel en un atributo hay que quitárselo primero a otro. El máximo permitido para un atributo es 11, 15 como máximo si contamos los bonos por rasgos demoníacos (más abajo). Con menos de 3 en un atributo somos considerados torpes o inútiles, y supone el fracaso automático de cualquier tarea complicada relacionada con dicho atributo.

Los atributos derivados.

Representan factores que fluctúan durante el juego.

Vitalidad (PV): Refleja la salud del personaje. Su valor inicial es igual a Constitución x6, o, en el caso de los personajes secundarios, igual a Constitución x2.

Auto respeto (RESP): Tu cordura y fuerza espiritual. Inicialmente tiene un nivel de 10, pero aumenta con el buen sexo.

Las habilidades

Representan la experiencia adquirida por el personaje a lo largo de su vida. Todo personaje tiene 50 puntos (PG), 30 en caso de PNJS secundarios, para repartir en sus habilidades.

Es recomendable o sobrepasar el nivel 7 en ninguna habilidad a la hora de empezar a jugar, a menos que deseéis montar una partida corta, en cuyo caso será el nivel 15 el máximo para los personajes. De esta forma, los protagonistas tendrán un margen para crecer.

Las habilidades naturales empiezan a nivel 3.

- Alerta. Útil para percibir lo que ocurre alrededor, y comprobar quién actúa primero.
- Pelea. Combatir cuerpo a cuerpo
- Concentración. Para estar atento o recordar.
- Persuasión. Se usa para dialogar y convencer.
- Atletismo. Para correr, saltar y levantar cosas.
- Puntería. Para atinar en un objetivo.
- Sigilo. Para ocultarse o hacer cosas con sigilo.

Las habilidades adquiridas son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida adulta, y comienzan a 0.

- Acrobacias. Para hacer piruetas y malabares.
- Animales. Para simpatizar con bestias o cabalgar a su lomo.
- Armas a dos manos. Para utilizar armas blancas que se esgrimen a 2 manos (hachas, mazas, etc.)
- Armas de asta. Para utilizar en combate armas de asta, como báculos y lanzas.
- Armas flexibles. Para combatir con armas que tengan una parte flexible, como manguales o látigos.
- Artillería. Uso avanzado de armamento de asedio o que esté montado en barcos.
- Bricolaje. Carpintería, cerrajería, fontanería...
- Ciencia. Todo sobre biología y física.
- Coraje. Para resistir el dolor y el miedo.
- Etiqueta. Mide el talento coqueteando y la desenvoltura social.
- Esgrima. Para combatir con armas blancas medianas, como espadas o cuchillos largos, a una mano.
- Investigación, para fijarse en los detalles.

- Liderazgo. Para dirigirse a las masas o controlar un ejército.
- Libido. Mide nuestra resistencia e impulso sexual.
- Medicina. Para utilizar medicinas y curar.
- Navegar. Para manejar barcos y orientarse en alta mar.
- Ocultismo. Magia, rituales y criptozoología.
- Psicología. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular el subconsciente.
- Subterfugio. Para mentir y engañar.
- Sistemas. Seguridad, cerrojos, trampas medievales.
- Supervivencia. Útil para sobrevivir en sitios salvajes.
- Sex appeal. Encanto y maña sexual a distancia, sin contacto físico.
- Sexualidad. El talento en las artes carnales.

Edad.

Emulando a los animes japoneses, en este juego solo existen tres rangos de edad, y cada jugador ha de escoger el que mejor le plazca para su personaje.

Joven. Hasta los 21 años, aproximadamente. Independientemente de la edad que tenga, tendrá una cara aniñada, un cuerpo sin desarrollarse plenamente y normalmente será confundido con un crío. Otra característica común es tener unos redondos ojos más grandes de lo normal y una voz más infantil. Este tipo de personajes ganan dos puntos adicionales para sus atributos principales, pero pierden 10PG.

Adulto. Un personaje plenamente desarrollado, alto, atlético y plenamente formado. Comprenden edades entre los 22 y los 45 aproximadamente (o el equivalente en otras razas más longevas). Sus ojos suelen ser menos exagerados y su aspecto, aparentemente, más formal. Este tipo de personajes no sufren modificaciones alguna.

Maduro. Los ancianos de este juego. Al envejecer el rostro empieza a acumular arrugas y el pelo a encanecerse, aunque la musculatura y los órganos sexuales permanecerán en pleno funcionamiento. Este tipo de personajes cuentan con dos puntos menos en sus atributos principales, pero ganan 10PG adicionales a cambio.

Tendencias sexuales

Definen los intereses sexuales del personaje. Para definirlos, reparte 12 puntos entre los siguientes rasgos:

Romanticismo. Refleja el interés por la pareja y su bienestar. Es el reverso de Lujuria.

Lujuria. Refleja el interés por el sexo salvaje y nuestro placer. Es el reverso de Romanticismo.

Fetichismo. Refleja el interés por las tendencias sexuales exóticas. Es el reverso de Tradición.

Tradición. Refleja el interés por las tendencias sexuales clásicas. Es el reverso de Fetichismo.

Sumisión. Refleja la sumisión sexual del personaje. Es el reverso de Dominación.

Dominación. Refleja la dominación sexual del personaje. Es el reverso de Sumisión.

Inicialmente, los valores han de oscilar entre 0 y 6, pero pueden aumentar o disminuir durante el juego. Lo normal es que, si tienes una tendencia muy elevada, su reverso esté, por lo menos, tres niveles por debajo. Pero puedes omitir este detalle si encuentras una explicación divertida.



Rasgos demoníacos y de fantasía

Como criaturas de leyenda que son, los personajes tienen a su disposición toda clase de rasgos exóticos para que el jugador pueda personalizarlos a gusto.

Los rasgos están equilibrados, de modo que no cuestan nada obtenerlos. No obstante, para no saturar al personaje, se recomienda no permitir más de 3 por PJ. Recuerda también que no es posible tener un atributo principal a nivel cero o inferior, ni por encima de nivel quince.

Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3). Emanas un aura de energía y carisma.

Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON -3). Posees unas alas. Usa la habilidad Acrobacias al maniobrar.

Bárbaro (Sex appeal +2, Líbido +3, CAR -1). Conoces la civilización, pero la desprecias.

Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Hermosísimo.

Berserker (Líbido +3, Intimidar +3, Sex appeal -3, Persuadir -3). Embriagado por la batalla, con las manos sucias de sangre, desprendes un aura de terror.

Brazos múltiples (Fuerza +3, Sex appeal -3, Sexualidad -2, Persuadir -3, Concentración -3, Sigilo -3). Tienes dos brazos adicionales plenamente funcionales.

Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2). Parece que nunca has roto un plato.

Cabello exótico (HAB -2, CAR +2). A definir (serpientes, crestas, etc.)

Cobertura elemental (+3 en toda tirada de combate, -3 en toda triada sexual). Estás cubierto por alguna sustancia elemental (aire, hierro, etc.)

Cola prensil (Sex appeal +3, Atletismo -3). Posees una cola larga, flexible y muy manejable.

Colmillos (VOL +2, INT -1, HAB -1). Colmillos especialmente largos. Te dan el orgullo de un depredador.

Corpulencia (CON +2, FUE +1, CAR -3). Posees un cuerpo musculoso y corpulento.

Cuernos (VOL +2, HAB -2). Un símbolo de orgullo y brutalidad. Su forma varía en cada criatura.

Escamas (CON +2, Armadura +5, VOL -2, CAR -2). Estás recubierto de resistentes escamas. Pero tu aspecto rebaja tu atractivo y autoestima.

Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3, DES -1, CON -1). Tienes un gran estilo propio.

Escuálido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +2, Sex appeal +2, CON -1, FUE -1). Tu cuerpo delgado es un símbolo inequívoco de tu talento en las artes arcanas.

Familiar (-1 en FUE, DES y CON). Posees una mascota. Podéis comunicaros y percibir lo que el otro perciba. Se crea como un PNJ secundario.

Forma de batalla (Armadura +3, Pelea +3, Sexualidad -3, Sex appeal -3). Estás cubierto por un exoesqueleto o armadura. Describe el diseño.

Hermafrodita (Alerta -3, Atletismo -3, Sexualidad +3, Libido +3). Cuentas tanto con rasgos sexuales masculinos como femeninos. La orientación sexual no cambia por adquirir este rasgo, aunque seremos sexualmente atractivos tanto para hombres como para mujeres.

Intelectual (INT+2, HAB+2, DES-2, PER-2). Eres todo un empollón. Estos personajes siempre llevan anteojos.

Infante (Pelea -3, Atletismo -3, Ocultismo +6). Tras tu forma infantil se oculta un gran potencial mágico. Los personajes con este rasgo siempre parten con “Joven” como edad asignada.

Iluminado (VOL +2, PER +2, CAR -2, CON-2). Posees el tercer ojo, un símbolo de los seres superiores e iluminados, como un demonio con aspecto de dios.

Lengua larga (HAB +3, VOL -2, FUE -1). Una cálida lengua de 40cm, adecuada para muchos servicios.

Mirada hipnótica (CAR +3, CON -2, HAB -1). Tu mirada sugerente te permitirá seducir y controlar más fácilmente a todo el que te mire.

No Muerto (CON +4, -4 en Sex appeal, Libido, Supervivencia, Etiqueta, y Sexualidad). Eres un muerto viviente, bastante resistente a las heridas y a las enfermedades, pero de un exiguo apetito sexual.

Órgano exótico (Sexualidad +3, Sex appeal +3, Libido +4, Constitución -2). Posees un órgano especial, a definir por el jugador, que da un exquisito placer sexual.

Pechos/ miembro lechero (Sexualidad +2, CON +1, Sex appeal +3, DES -2). Tienes los pechos grandes, repletos de leche materna. En PJS varones, otorga un pene especialmente largo y eyaculaciones desmesuradas. En caso de transexuales y hermafroditas, se ha de especificar cuál de los dos beneficios se obtiene.

Piel coloreada (Ocultismo +2, Sex appeal -2). Tu piel es de un color extraño.

Pertenencia exótica (variable). Una pertenencia o rasgo físico especial a definir. Resta un punto en un atributo y una habilidad básica (a tú elección). Suma 3 puntos en dos habilidades, o 3 puntos entre Armadura y Daño, lo que prefieras.

Rasgo bestial (variable). Partes de tu anatomía (orejas, zarpas, cola, aletas) coinciden con la de un animal o criatura. Reduce tu Carisma en 3 puntos, y repártelos entre los otros atributos.

Regeneración (Ocultismo -4). Debido a tu gran capacidad de recuperación, regeneras dos puntos de salud adicionales por turno de reposo.

Piel de moco (Sexualidad +2, Coraje -2). Estás cubierto por una mucosa dulce y resbalosa.

Sentidos agudos (PER +4, VOL -2, INT -2). Como los de un animal salvaje, pero eso te hace más bestial.

Tentáculos (HAB +2, DES -2). Cuentas con diversos tentáculos, que puedes usar para palpar, rozar y penetrar “cosas”. Descríbelos a gusto.

Transexual (Alerta -3, Atletismo -3, Sexualidad +3, Libido +3). Cuentas con órganos sexuales del género opuesto (chicos con vagina y chicas con pene). Tu orientación sexual no cambia por ello, sin embargo, si tu personaje tiene vagina resultará atractivo solo para aquellos personajes que le gusten las vaginas, y si tu personaje tiene pene, solo resultará atractivo para aquellos personajes que prefieran los penes. Los cambios de sexo no son perceptibles a simple vista.

Tipo centauro (Sex appeal -3, Etiqueta-3). La mitad inferior de tu cuerpo tiene la forma de un animal (caballo, serpiente, ave, pulpo, escorpión, etc.) Reparte 6 puntos adicionales entre, por lo menos, 2 habilidades relacionadas, a tu gusto.

Transformación (variable). Puedes transformarse en una clase de criatura determinada (a definir). La transformación resta un máximo de 4 puntos a dos atributos (a definir) y se los suma a otros dos.

Voz seductora (CAR +3, CON -2, FUE -1). Tu voz sugerente te permitirá seducir y controlar más fácilmente a todo el que te escuche.

Otros. Un nivel de una característica puede intercambiarse por otro, o por cinco niveles de habilidades. Así mismo, dos niveles de habilidad puede canjearse por un nivel permanente de armadura o al daño con algún medio específico (a definir). Respetando esto, puedes crearte los rasgos demoníacos que imagines, pero mejor que ningún bono supere el +6 ni ninguna penalización sea inferior a -4, para mantener cierto equilibrio.

SISTEMA DEL JUEGO

Sistema: Lanza un dado de doce caras y luego suma tu puntuación en el atributo y la habilidad más relacionados. Deberás igualar o superar un nivel de dificultad, según la siguiente tabla.

Tarea	DIF
Muy Fácil. Mover algo pequeño, encender vela.	9
Fácil. Quemar o romper madera. Lanzar 1kg a 8m.	12
Normal. Levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal. Activar un poder.	15
Complicada. Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.	18
Difícil. Doblar el plomo, esquivar navegando.	21
Muy difícil. Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.	27
Casi imposible. Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.	30
Épica. Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche	36
Increíble. Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. Atinar a 8000m	42
Legendaria. Crear terremoto. Levantar 17t.	45
Súper Heroica. Alzar un barco. Romper el adamantino. Alzar 32t o lanzar 1kg. a 32km.	48
Titánica. Resistir un baño de lava	54
Cósmica. Mover placas tectónicas	60
Divina. Poner en órbita una montaña	69

Iniciativa: tirada de DES +Alerta. Los más rápidos declaran su acción los últimos, de esta forma sabrán lo que hacen los demás antes de hablar.

Escoger atribuidos: El atributo y la habilidad implicada en la tirada serán determinadas por las circunstancias y el juicio del Master. Por ejemplo, para pelear puedes tirar Fuerza +Pelea, para seducir Carisma +Etiqueta, para engañar Inteligencia + Persuasión, etc. Todos los atributos y habilidades están abiertos a vuestra libre interpretación, si un jugador cree que una habilidad puede servir para algo, que explique cómo y que narre al acción de su personaje de forma creativa y convincente.

Margen de éxito: Por cada punto sacado superior a la Dificultad sumas un éxito, por cada punto inferior, sumas un fracaso. Cuantos más éxitos, mejor, y cuantos más fracasos, peor. 1 ó 2 puntos es algo escaso, pero 8 ó 9 es algo monumental.

Cooperar: Varios personajes pueden realizar una misma tirada, y sumar sus éxitos en situaciones que requieran cooperación (reparar algo, investigar, etc.) Piensa en cuanto tardaría, aproximadamente, una persona en realizar dicha tarea, y luego pide un éxito por cada 5 minutos.

Enfrentamientos: En caso de un enfrentamiento (competiciones, peleas, etc.), cambia la dificultad por la tirada del rival. El mayor valor, gana.

Combates: Si se logra algún éxito al atacar, el daño del arma se suma a la tirada atacante y las protecciones a la tirada del defensor. Los éxitos indican el daño ocasionado en combate, o la salud que recuperas en una tirada de medicina.

Acciones múltiples: -3 acumulable por cada acción adicional, aplicado a todas las acciones realizadas en ese turno. Usar un objeto en cada mano, o atacar a varios oponentes, se considera acción múltiple.

Ero-Regla

Hay que ser divertido y detallado en la narración. Es decir, aquellos que describan las cosas con más detalle obtendrán las mejores bonificaciones, mientras que aquellos jugadores excesivamente repetitivos, o que se queden en blanco, sufrirán penalizaciones. El Narrador ha de predicar con el ejemplo, y el resto de jugadores pueden imponerle penalizadores si su narración es floja.

A la hora de narrar una acción, aplicad alguno, o varios, de estos bonos a vuestro juicio:

- Rasgo -6: Cosas ridículas o muy complicadas.
- Rasgo -3: Preparación, herramientas o armamento poco adecuados, insuficientes, o utilizados incorrectamente.
- Rasgo -2: No describir nada, sólo la tirada realizada y la acción seleccionada.
- Rasgo ± 0: Narrar sólo lo mínimo (frotar el pecho, golpear cara, o declaraciones similares).
- Atributo +1: Se otorga un +1 adicional en la tirada por cada uno de estos acontecimientos, acumulables hasta un máximo de +5:
 - Rasgo +1: Una descripción concreta y detallada de cómo y qué se hace (sonidos, movimientos, etc.)
 - Rasgo +1: El uso bien trabajado del lenguaje (hablando entre personajes, diálogo currado, palabras obscenas para su pareja).
 - Rasgo +1: Contar con el escenario (describiendo la postura, como usamos el objeto, o la forma en que empleamos el entorno que nos rodea).
 - Rasgo +1: Describir hábilmente las expresiones y emociones (no es necesario añadir una bonificación si se repiten).
 - Rasgo +1: Atacar intensamente un punto débil o "sensible" del contrario (básicamente, si los jugadores y el Narrador lo aprueban, se convierte en un punto débil).

El nivel de desafío

El nivel de desafío es una pequeña medida para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Desafío = (Ataque + daño del arma usada + Defensa + Constitución x 3 + armadura x 2)/10.

Ataque es la suma del atributo y habilidad que el PJ use para combatir con más frecuencia. Defensa es la suma del atributo y habilidad que el PJ use para defenderse con más frecuencia. Para derrotar a un enemigo de un nivel determinado se necesita que, aproximadamente, la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, que para derrotar a una criatura de nivel 20 se necesitarían 3 ó 4 héroes de nivel 10.

Si tomaste los PV del enemigo como CONx2 (PNJ secundario), el cálculo varía un poco: **Desafío** = (Ataque + daño del arma + Defensa+ CON+Protecciónx2)/10. Es decir, el nivel se reducirá un nivel por cada 5 puntos de CON.



MÉTODOS DE CONTACTO.

Antes de comenzar un encuentro sexual, es preciso encontrar, al menos, a un acompañante. Existen diferentes métodos, y cada uno de ellos tiene asociado una tirada correspondiente para comprobar si tenemos éxito.

Seducción. Utilizar nuestro don de gentes o encanto para seducir a través del habla o la mirada. Tirar CAR + Sex appeal o CAR + Etiqueta (en función de si utilizamos nuestros gestos o nuestra voz) VS VOL + Concentración. Es preciso sacar tantos éxitos como puntuación en Voluntad tenga nuestro objetivo, si no lo logramos a la primera, es posible sumar éxitos con más tiradas, siempre y cuando no obtengamos un valor negativo, lo cual supondría fracasar.

Violación. Consiste en poseer a alguien por la fuerza. Para ello es preciso dejar a la víctima inconsciente (mediante magia o somníferos), inmovilizada o herida (Menos de 10PV). Generalmente se trata de enfrentamientos físicos, por lo que, a menos que se utilice magia u otro método especial, se resolverá como en un combate normal. En algunas culturas, como en el caso de los demonios, es un método socialmente aprobado y respetado. En otras, como la humana, está seriamente penado por la ley. Este método provoca en la víctima, y en sus familiares o compañeros, un fuerte deseo de venganza ante tal humillación, por lo que mucho ojo.

Adiestramiento. Consiste en adoctrinar a alguien como sirviente. Para ello es preciso dejarlo sin Auto respeto. Tirar INT + Sexualidad VS VOL + Coraje. Si se trata de seres racionales (INT superior a 5), el instructor tiene una penalización de -3. Por cada éxito del Instructor, la mascota perderá un punto de Auto Respeto, y por cada fracaso, lo recuperará. Cada tirada representa un día, por lo que es preciso que la mascota esté en manos del maestro durante cierto tiempo.

Tentación. Caricias y toqueteos para calentar al personal. Se realiza una tirada de HAB + Sexualidad VS VOL + Concentración. Es preciso sacar tantos éxitos como puntuación en Voluntad tenga nuestro objetivo. Si no lo logramos a la primera, es posible sumar éxitos con más tiradas, siempre y cuando no obtengamos un valor negativo, lo cual supondría fracasar en nuestro cometido.

ESCENAS CACHONDAS

Una escena erótica consiste, básicamente, en que cada implicado escoja una postura, realice una tirada, y calcule el placer resultante.

Si la escena tiene más de dos participantes, realizad una tirada de Voluntad + Libido, el vencedor seleccionará pareja, mientras que el resto quedarán relegados a Acompañantes, y deberán actuar en la fase destinada para ellos.

Fase uno: escoger posturas

Cada postura está definida por dos rasgos sexuales: uno perteneciente al personaje que escogió la postura (Activo) y otro perteneciente a su pareja (Receptor). Cada postura seleccionada otorga tantos Puntos de Placer (PP) como puntuación tengamos en el rasgo señalado.

Posturas de ejemplo	Activo	Receptor
Besos apasionados	Romántico	Tradición
Masajes, aceites y caricias	Tradición	Romántico
¿Te gusta mi lencería?	Romántico	Romántico
Me apetece hacerlo aquí	Lujuria	Lujuria
Dulces palabras	Tradición	Romántico
Romper la ropa	Lujuria	Sumisión
Me gusta si nos miran...	Lujuria	Fetichismo
Caricias salvajes	Lujuria	Sumisión
Morder, arañar, cachetes	Dominación	Sumisión
¿Médicos y enfermeras?	Fetichismo	Fetichismo
¡Átame!	Fetichismo	Dominación
Sexo y gastronomía	Romántico	Lujuria
¿Lo dibujamos, grabamos?	Fetichismo	Lujuria
Juegos de Dominación	Dominación	Fetichismo
Strip tease	Romántico	Lujuria
Masturbación	Tradición	Tradición
En la cama	Tradición	Tradición
Sexo oral	Romántico	Lujuria
Acrobacias kamasutricas	Lujuria	Lujuria
69	Romántico	Romántico
Por detrás me gusta más	Dominación	Lujuria
Cubana	Romántico	Tradición
Buscando el punto "g"	Romántico	Fetichismo
Lluvia dorada, beso negro...	Fetichismo	Fetichismo
Sexo y dolor	Dominación	Sumisión
Fist fucking	Fetichismo	Sumisión
Doble penetración	Fetichismo	Lujuria
En la mesa, silla o de pie	Lujuria	Lujuria
Arneses y correas	Dominación	Fetichismo
Otras	A definir	A definir

Por ejemplo, si, como amante activo, deseamos untar de mermelada el ombligo de nuestra pareja y lamerlo (maniobra "sexo y gastronomía") nosotros sumaremos tantos PP como puntuación tengamos en Romanticismo, mientras que nuestra pareja sumará tantos PP como puntos tenga ella en Lujuria.

Cada participante escoge una postura, por tanto, el papel de Activo y Receptor se intercambia cuando el primero haya realizado su elección.

Todas las posturas están abiertas a vuestra libre interpretación, y cada participante ha de ser narrativo y detallado describiendo su acción (recordad la Erroregla).

Fase dos: acompañantes

Si hay más implicados en la escena, cada uno de ellos podrá escoger una postura y aplicarla a un receptor, tal y como se explica en la fase uno.

Los objetos (vibradores, consoladores, etc.) y los sirvientes (esclavos, invocaciones, etc.) también se consideran acompañantes, y se usan de la misma manera, con la salvedad que es su dueño el que escoge la postura y al receptor.

Si varios acompañantes "atacan" a un mismo receptor, este deberá de tirar Constitución + Libido a dificultad 12, por cada 3 éxitos, podrá acaparar a un acompañante (con un 15 admitirá a uno, con un 18 a dos, etc.)

Si no existen acompañantes, se puede repetir la fase uno si lo deseáis.

Fase tres: Tirada de "talento"

Cada amante (los acompañantes no) ha de realizar una tirada Destreza + Sexualidad o Habilidad + Sexualidad (dependiendo si ha usado más la parte superior de su cuerpo o la inferior durante el acto) a dificultad 15.

Cada éxito de cada amante suma un PP a ambas partes, y cada fracaso lo resta.

Fase cuatro: Resultado final

Suma todos los PP obtenidos por cada uno de los amantes. El resultado indicará lo bueno que ha resultado el sexo, y el bono obtenido.

- 0 a 9. Decepcionante. Bono: -2.
- 10 a 14. Aburrido. Bono: +0.
- 15 a 18. Normal y corriente. Bono: +1.
- 19 a 21. Ha estado bien. Bono: +2.
- 22 a 24. Un polvazo. Bono: +3.
- 25 a 27. Una noche perfecta. Bono: +4.
- 28 a 30. ¡El polvo del año! Bono: +5.
- 31 a 33. ¡Madre mía! Bono: +6.
- 34 a 36. ¡Poséeme cuanto quieras! Bono: +7.
- Más de 36. Éxtasis Carnal. Bono: +8

Los diversos acompañantes obtienen el resultado más alto de los dos, menos tres PP por cada acompañante adicional.

El bono obtenido representa 2 cosas:

- El bono obtenido por el placer **de nuestra pareja** se nos suma al Carisma en futuras relaciones con dicha pareja. Solo se mantiene el bono de la última relación, o la media, si lo preferís así.
- El bono obtenido por el placer **que nosotros recibimos** se nos suma al RESP.

Cuanto más placer reciba la pareja, más carismáticos seremos. Y cuanto más placer recibamos, más Auto-Respeto ganamos. Y lo mismo le ocurrirá al otro.

Si utilizamos los métodos de violación o de adiestramiento, el Carisma de ambos aumenta igual, pero el Auto-Respeto de la víctima funcionará a la inversa: a más placer, más Auto-Respeto perderá.

Los bonos al Carisma, y el personaje al que se aplican, se apuntan en el apartado "Relaciones" de nuestra hoja de PJ.

La tendencia sexual y la tirada

Podemos sumar la puntuación de una de las tendencias de nuestro personaje al atributo, siempre y cuando el objetivo final sea el sexo, y la acción narrada esté relacionada con dicha tendencia.

En este caso, se suma a la tirada del rival la puntuación que este tenga en la tendencia inversa a la que nosotros hayamos empelado.

Ejemplo: si sumamos Lujuria a Habilidad para tratar de seducir a una chica, mediante caricias y besos salvajes, ella puede sumar su Romanticismo a, por ejemplo, Voluntad o

Destreza para resistir o escapar

Esclavitud

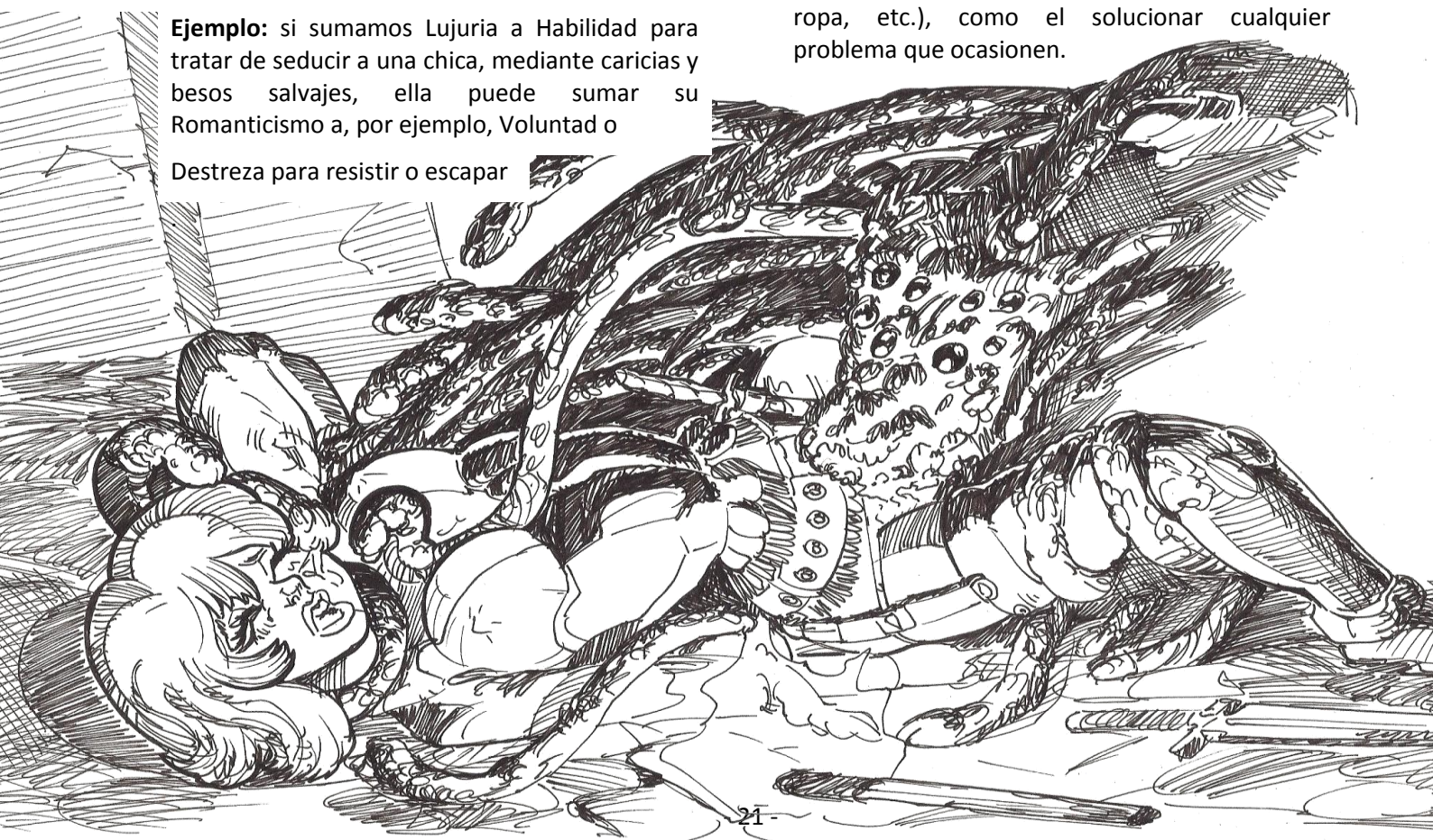
Un individuo se vuelve sexualmente dependiente de otro bajo dos circunstancias:

- Por Depravación. La cantidad de Puntos de Placer recibidos en una relación sobrepasa el doble de su puntuación en Auto Respeto, y, además, falla en una tirada enfrentada de CAR + Libido. La diferencia entre las puntuaciones de Auto Respeto sirve de bono para la tirada del amante con más Auto Respeto.
- Por Degeneración. La cantidad de Auto Respeto es reducida a cero.

Aquellas criaturas y personajes con una alta moral (la suma de su Tradición + Romanticismo es de 10 o más) son inmunes a la Depravación, sin embargo, cuando sucumben a la Degeneración se convierten en versiones oscuras de sí mismos (Ángeles Caídos, Elfos Oscuros, Sacerdotisas Ninfómanas, etc.)

Las versiones oscuras de un personaje o criatura pierden toda puntuación en Tradición y Romanticismo, y han de repartir esos puntos perdidos entre el resto de sus Rasgos Sexuales.

Los esclavos sexuales han de anotarse en el inventario de nuestra la hoja de PJ, como cualquier otra posesión, y podrán emplearse a placer, dejándolos a cargo de nuestra morada, o llevándolos de aventuras. Pero, ojo, será nuestra responsabilidad tanto el mantenerlos (alimento, ropa, etc.), como el solucionar cualquier problema que ocasionen.



ENFERMEDADES

Enfermedades físicas.

No se sabe cómo llegaron estas enfermedades al reino. Algunos sabios dicen que vienen de la guerra, algunos que a causa de una brecha en los campos mágicos, otros dicen que practicar sexo con seres mágicos causa cosas raras.

Para evitar una enfermedad has de superar una tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 18 (más los modificadores por insalubridad que estime el DJ). En caso de que la enfermedad sea producto de la magia, el resultado se decidirá mediante una tirada enfrentada contra el maldito hechicero que nos embruje.

1. Síndrome del Escroto Agrandado (S.E.A.): Esta enfermedad sólo es contraída por varones. El efecto es que los testículos del varón se vuelven realmente grandes (unos 60 cm. de diámetro adicional, más o menos). Los fracasos de la tirada contra la enfermedad se restan a las tiradas de movimiento de la víctima. El dolor es atroz y muy penoso de ver. Si una hembra es afectada, sufrirá una variante similar: el síndrome de las mamas alargadas (S.M.A). El período de afección dura 1d12 meses, o hasta que sea tratado de algún modo.

2. Gonorrea: Una enfermedad infecciosa crónica que se caracteriza por dolor agudo y secreción viscosa de la uretra. Los fracasos de la tirada contra la enfermedad se reparten, y se restan, entre la Destreza, el Carisma y la Voluntad de la víctima. Los efectos son permanentes, hasta que se traten de algún modo.

3. Prurire: Se trata de un picor por toda la piel, que otorga una penalización física igual a los fracasos obtenidos en la tirada contra la enfermedad. Dichos penalizadores van disminuyendo en razón de uno por día de enfermedad hasta desaparecer por completo.

4. Segmen Neus: Los efectos de esta terrible enfermedad se van agravando cada día, hasta igualar la cantidad de fracasos obtenidos en la tirada contra la enfermedad, o hasta que es tratada de algún modo. Los efectos son:

- -1 a Carisma cada día (desfiguración gradual). No puede bajar menos del nivel uno.
- -1 a Inteligencia cada día (estupidez gradual). No puede bajar menos del nivel uno.
- Las piernas y genitales se van atrofiando. -1 a las tiradas de sexuales y a las de movimiento cada día.

5. Sífilis: Una enfermedad venérea crónica causada por un spirochete. Los fracasos de la tirada contra la enfermedad se reparten, y se restan, entre la Destreza, el Carisma y la Constitución de la víctima. Causa la muerte si la víctima pierde toda su Constitución.

6. Atún: Provoca que la víctima exhale el olor de un pez. Pasar inadvertido es casi imposible. De hecho, si hay gatos alrededor, seguirán a la víctima. Los efectos suelen durar tres días por cada fracaso obtenido en la tirada contra la enfermedad.

7. Síndrome Mágico de la Perra (S.M.P.): Los afectados de esta enfermedad sufren dolores y mal humor, como si fuesen una mujer con la regla: a menos que se controlen (tirada de Voluntad + Concentración a dificultad 21) soltarán gritos e insultos en los momentos menos oportunos. Los efectos suelen durar tres días por cada fracaso obtenido en la tirada contra la enfermedad.

8. Secreción ardiente: El compañero sexual recibe 1d12 puntos de daño durante cada encuentro sexual. Los efectos suelen durar tres días por cada fracaso obtenido en la tirada contra la enfermedad.

9. Putrefacción genital: Esta enfermedad causa impotencia permanente al cabo de 1d12 meses, a menos que sea tratada. Por cada mes que la putrefacción progresa, la víctima pierde dos puntos permanentes de Carisma hasta ser curada.

10. Secreción de veneno: El compañero sexual es envenenado si no supera una tirada de CON + Atletismo a dificultad 21. El veneno causa tanto daño en cada turno como fracasos obtenidos, y va perdiendo intensidad a ritmo de 1 punto por turno. Es decir, si, por ejemplo, obtenemos 6 fracasos, el primer turno causará 6 de daño, el segundo 5, etc. Esta enfermedad es crónica, a menos que sea tratada.

11. Toque del frío sexual: Esta enfermedad causa que el afectado provoque un toque frío a su compañero/a. El compañero debe tirar CON+ Atletismo a dificultad 21 o quedará absolutamente helado e incapaz de moverse hasta que le hagan entrar en calor. Esto podría ser realmente penoso para un oficial del gobierno paralizado en un local de mala reputación. Esta enfermedad es crónica, a menos que sea tratada.

12. Artrosis paulatina: Esta enfermedad causa una degeneración paulatina en las articulaciones y masa muscular del enfermo. Cada semana, el afectado perderá un punto en Destreza y otro en Fuerza hasta que los efectos se estabilicen. La enfermedad va empeorando durante una semana por cada fracaso obtenido en la tirada contra la enfermedad. Pasado este tiempo no empeora más, pero los efectos no desaparecen hasta que la enfermedad sea curada de algún modo.

13. Orgasmiusis maquiavelum: Esta extraña enfermedad ocasiona que la víctima sufra diversos e impredecibles efectos mágicos cuando alcanza un orgasmo. Lanza un nuevo dado de 20 caras y compara el resultado. La duración de cada efecto es 1d12 x3 turnos.

1d20	Efectos durante el orgasmo.
1	Invocas 1d12 goblin furiosos.
2	Invocas 1d12 red smiles furiosos.
3	Invocas 1d12 imps furiosos.
4	Invocas 1d12 ángeles furiosos.
5-6	Grito sonoro y audible en millas a la redonda.
7-8	Levitación descontrolada hacia la estratosfera
9-10	Nuevo orgasmo, sumas un PP extra por turno.
11	Te conviertes en un minotauro*
12	Te conviertes en un smile. *
13	Te conviertes en un zombie*
14	Te conviertes en un draco*
15	Te conviertes en un asura*
16	Te conviertes en un shaugais *
17	Te conviertes en una merrow *
18	Invocas 1d12 hombres - lagarto furiosos.
19	Invocas 1d12 sucubus furiosos.
20	Lanzas un hechizo a tu pareja. El primer turno lanzarás el primer hechizo que aprendiste, el segundo turno, el segundo hechizo que aprendiste, y así sucesivamente. Si no sabes magia, el DJ lanzará un hechizo de nivel 5.

*Tus rasgos demoniacos y tendencias sexuales cambian a los de la criatura (ver bestiario).

14. Delirio febril: El afectado tendrá alucinaciones durante el orgasmo. La duración del efecto es 2d12 turnos. Luego la enfermedad remite sin secuela alguna.

1d20	Delirios durante el orgasmo.
1-4	Terror. Desearás huir por encima de todo.
5-8	Ninfomanía, no desearás parar.
9-10	Borrachera, no recordarás nada.
11-12	Locura, la fiebre ocasionará una locura sexual temporal y aleatoria al afectado (ver abajo).

15. Ladillas: Ácaros rojizos en la zona genital. Produce picores, y da bastante asco a cualquiera que desee retozar con nosotros. Los efectos suelen durar dos días por cada fracaso obtenido en la tirada contra la enfermedad.

16. Penis Congeviturs: Un pene adicional y una fuerte ninfomanía crecerá en la víctima. Esta enfermedad es crónica, a menos que sea tratada.

17. Clarividencia sexual: El afectado ve en su mente algunos sitios desconocidos (escogidos por el DJ) al azar en cada encuentro sexual. Esta enfermedad es crónica, a menos que sea tratada.

18. Licantropía transmitida sexualmente: Una persona con esta enfermedad se vuelve afectado con licantropía (rasgo demoníaco de hombre o mujer bestia, pero descontrolado). Se transformará en una de estas criaturas las noches de luna llena, o cuando practique sexo, si no supera una tirada de VOL + Concentración a dificultad 21. También se volverá incontrolable en los momentos ya citados. Si ya poseía este rasgo, el rasgo viejo será sustituido por el nuevo. Tira un dado de doce caras para ver qué tipo de licantropía es contagiada.

1d12	Tipo
1	Hombre oso
3-4	Hombre lobo
6-7	Hombre rata
9	Hombre tigre

1d12	Tipo
2	Hombre zorro
5	Hombre jabalí
8	Hombre murciélago
10-12	No hay contagio

19. Invisibilidad sexual: El afectado se hace invisible lentamente cuando tiene sexo. Esta transformación empieza en el segundo turno y se completa cuando se termina el encuentro sexual. La duración de la invisibilidad es igual a la cantidad de turnos del encuentro sexual. Da repelús, pero podría ser beneficioso cuando se requiere una salida rápida y discreta. Esta enfermedad es crónica, a menos que sea tratada.

20. Enfermedad + complicaciones. Tira otra vez y, a la enfermedad obtenida, añádele una de estas complicaciones. Puedes escogerlas lanzando un dado de veinte caras.

1d20	Complicaciones.
1-2	Dolor constante; -3 para las tiradas físicas.
3-4	Agravante: los efectos de la enfermedad se duplican o se vuelven más incontrolables.
5-6	Ardor durante la micción.
7-8	Ulceración del cerebro; -1 a INT y VOL.
9-10	Hiperactividad; +2 en Atletismo, -4 en Alerta.
11-13	Pérdida de voz; no se pueden lanzar hechizos, cantar, hablar, etc.
13-14	Vomito incontrolable; -1 Constitución por día de enfermedad (mínimo 2).
15-16	Pereza; -5 en las tiradas de desplazamiento e iniciativa.
17-18	Locura: agregar una locura sexual temporal y aleatoria al afectado (ver abajo).
19-20	Un espasmo repentino por escena, que deja caer los artículos que se llevan en las manos. Tirar 1d12, sucede si sale par.

Locuras

Se trata de enfermedades que afectan a la mente. El procedimiento es igual a las enfermedades físicas, salvo que se resisten tirando Voluntad + Coraje.

Los efectos de una locura sexual son permanentes hasta que logremos superar 3 veces nuestros impulsos de forma consecutiva, o seamos tratados de algún modo.

Como ocurría con las enfermedades, podéis lanzar un dado de veinte caras para comprobar que locura os cae en desgracia.

1. 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, raza o grupo social.

1d20	Nombre (?)	Tipo
1	Demiura	Demonios
2	Dimid	Cambia formas
3	Draco	Seres escamosos
4	Druidae	Druidas
5	Elfe	Elfos y semielfos
6	Giant	Ogros
7	Gobla	Goblins y Hobgoblins,
8	Gole	Golems
9	Humus	Humanos.
10	Orkia	Orcos.
11	Kreen	Bestias humanoides
12	Magus	Magos
13	Muli	Musculos
14	Nanus	Enanos o personas bajas
15	Nequam	Ladrones
16	Trasganie	Trolls
17	Pugna	Luchadores y guerreros
18	Sacerdos	Clérigos
19	Templari	Templarios
20	Vates	Bardos

Por ejemplo, una persona con sacerdosmanía tendrá el deseo de tener sexo con clérigos, y cuando tenga sexo con clérigos, puede querer que el clérigo ore o cosas similares.

2. Lolicon: Esta locura causa que el personaje desee fuertemente sexo con personas con el rasgo “infante”, “escuálido” o “carita de inocencia”.

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

4. Exhibicionismo: Esta locura causa que la víctima sienta fascinación por ser observado desnudo o haciendo el amor. Cuántos más testigos mejor.

5. Geroniofilla: Esta locura causa que el personaje tenga un fuerte deseo de sexo con personas más viejas.

6. 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.

7. Mirusmania: Esta locura causa que la víctima desee tener sexo en lugares extraños como un calabozo, un templo, un árbol, etc.

8. Fetichismo: La víctima tiene la fascinación y el deseo de tener sexo únicamente si un tiene en su poder un objeto específico (a definir) o, en caso que sea posible, si se usa el objeto durante el acto sexual. Podéis inventaros un fetiche particular o tirar en esta tabla.

1d20	Fetichismo
1	Uniformes y juegos de roles
2	Ataduras y correas
3	Máscaras y disfraces
4	Pies
5	Guisos y carnes
6	Gafas y libros
7	Objetos fálicos
8	Obscenidades
9	Fluidos corporales
10	Ojos vendados

1d20	Fetichismo
11	Lenguas y labios
12	Aceites y cosas pringosas.
13	Pechos o pectorales
14	Nalgas o caderas
15	Frutas y verduras
16	Bolas y pelotas
17	Anillos y argollas
18	Lencería sexy
19	Dedos y manos
20	Tacones y cuero

9. 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. Así, un personaje aventurándose en un templo se alejaría del grupo para un interludio rápido con una encantadora estatua. El compañero ideal sería un gólem o estatua encantada.

10. 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 o un muerto viviente.

11-12. Ninfomanía: ¡Sexo! ¡Sexo! ¡Sexo! Esta locura se manifiesta con un deseo incontrolable de tener sexo (mucho sexo).

13. Fobia sexual: Son miedos relacionados con el sexo de alguna manera. Hay dos Tablas en esta sección, una para hombres y otra para mujeres. Si el PJ es homosexual o bisexual, tira al sexo propio el 50% de las veces y al sexo opuesto el restante. Si un PJ saca algo imposible, vuelve a tirar.

1d20	Femeninas	Masculinas
1	Hombres	Mujeres
2	Perder la virginidad	Perder la virginidad
3	Nacimiento de niños	Nacimiento de niños
4	Sexo oral	Sexo oral
5	Semen	Eyaculación
6	Cuerpos desnudos	Cuerpos desnudos
7	Perversiones sexuales	Perversiones sexuales
8	Dolor sexual vaginal	Perder una erección
9	Matrimonio	Matrimonio
10	Coquetear	Coquetear
11	Sexo con varios	Prostitutas
12	Placer	Placer
13	Sexo en general	Sexo en general
14	Homosexuales	Quedar soltero
15	Genitales masculinos	Genitales femeninos
16	Sexo interracial	Sexo interracial
17	Contacto psíquico	Contacto físico
18	Heterosexuales	Sexo opuesto
19	Menstruación	Mujeres bellas
20	Tamaño de pene	Tamaño del pecho

14. Periculufilia: Esta locura extraña causa que el afectado tenga un deseo por sexo sólo en situaciones y lugares peligrosos.

15. Foulmoucia: La víctima tiene el incontrolable deseo de decir algo perverso u obsceno cuando ve a alguien del sexo opuesto.

16. Sadismo. A la víctima de esta locura tiene el deseo de herir físicamente a la persona con la que tiene sexo (palizas, puntapiés, encadenar al compañero, etc.)

17. Speliusmanía: Esta locura hace que la víctima tenga un fuerte deseo de realizar sexo bajo los efectos de un hechizo mágico (levitando, polimorfizándose, volviéndose etéreo, etc.).

18. Uridpsomanía: Esta rara locura causa que el personaje tenga el deseo de beber la orina de su compañero. Chequeo por enfermedad cada vez se satisfaga la necesidad.

19. Voyerismo: La persona afectada sólo tiene placer al observar los órganos sexuales de los demás o a la gente haciendo sexo, sobre todo en secreto.

20. Zoofilia: Esta locura se manifiesta con un deseo ardiente e incontrolable de tener sexo con animales corrientes. El afectado intentará furtivamente seducir a cualquier animal disponible (del sexo adecuado acorde con su orientación sexual), siempre que la oportunidad se presente.



LA MAGIA

Lanzamiento de conjuros

La tirada básica de magia es: tirada del dado + Habilidad de Ocultismo + Atributo + Nivel del conjuro VS una dificultad. A la hora de describir las intenciones de un conjuro, la Ero-Regla también se aplica. Por cada 10 puntos en RESP, obtenemos un +1 en la tirada.

El nivel del conjuro indica el coste en PX o PG, y la cantidad de PM que consumen. No podemos usar conjuros cuyo nivel sobrepasen nuestra puntuación en Ocultismo.

Cada atributo nos indica una clase hechizo distinta, y las reglas que han de seguirse con dicha categoría:

Fuerza. Conjuros relacionados con la fuerza bruta, o con la alteración de algún rasgo físico de la víctima aplicados mediante contacto físico. Si el objetivo es un objeto, la dificultad aumenta con el peso o la dureza, si el objetivo es un personaje, la víctima puede resistirse como en cualquier otro combate corriente. Los éxitos indican el daño o los puntos modificados del rasgo señalado en el hechizo.

Percepción. Conjuros relacionados con percibir el entorno, o con la alteración de algún rasgo físico de la víctima aplicados mediante alguna clase de proyectil mágico. Igual que el caso anterior, pero con conjuros a distancia. La dificultad varía del mismo modo que en las acciones mundanas.

Destreza. Conjuros relacionados con el desplazamiento propio. La tirada de magia sustituye a la tirada de movimiento durante un turno. La dificultad varía del mismo modo que en las acciones mundanas.

Habilidad. Conjuros relacionados con la manipulación física de objetos (moldear la arcilla, emplear una espada, etc.) La tirada de magia sustituye a la tirada normal del personaje a la hora de manipular dicho objeto. La dificultad varía del mismo modo que en las acciones mundanas.

Constitución. Conjuros que alteran algún rasgo del propio lanzador del conjuro. La dificultad suele ser 12, si no hay complicaciones. Los éxitos indican cuantos puntos adicionales sumamos a dicho rasgo. El efecto dura una escena. Los puntos adicionales obtenidos no pueden sobrepasar el doble del nivel del conjuro.

Voluntad. Conjuros relacionados con la creación o invocación de algo. La dificultad suele ser 12, si no hay complicaciones. El nivel del conjuro ha de coincidir con el coste en PG del objeto o personaje convocado (leer apartado de Equipamiento para más detalle). Si el objeto no tiene un coste apropiado (como, por ejemplo, un portal dimensional, un pene adicional, o una cierta cantidad de agua), el coste de los PG será estipulado mediante un exponencial de dos kilogramos, metros, o similares, 1PG: 2, 2PG: 4, 3PG: 8, 4PG: 16, 5PG: 32, 6PG: 64, 7PG: 128, 8PG: 256, 9PG: 512, 10PG: 1.000, 11PG: 2.000, 12PG: 4.000, etc. Cualquier situación creada por el hechizo que requiera de tiradas (evitar una explosión, superar una barrera, etc.) se resolverá mediante una tirada enfrentada.

Inteligencia. Conjuros que fuerzan un cambio de estado físico en el destinatario del conjuro, otorgándole una pena o un bono igual al nivel del conjuro en ciertas tareas (en función del tipo de transformación y el juicio del DJ). El destinatario del conjuro puede resistirse mediante una tirada enfrentada de CON +Atletismo o INT + Alerta, según estime oportuno el DJ, en contra la tirada del lanzador del conjuro. El efecto dura un turno por éxito del lanzador del conjuro, o hasta que la víctima supere con su tirada la tirada del lanzador de conjuros (se permite una tirada por turno). Si el margen de éxito supera la puntuación en Autorespeto de la víctima, los cambios serán permanentes, hasta que alguien la socorra, o su tirada supere a la del lanzador de conjuros.

Carisma. Conjuros que fuerzan un cambio de estado mental o emocional en el destinatario del conjuro. El destinatario del conjuro puede resistirse mediante una tirada enfrentada de VOL +Coraje o VOL + Concentración, según estime oportuno el DJ, en contra del lanzador del conjuro. El efecto dura un turno por éxito del agresor, o hasta que la víctima supere con su tirada la tirada del lanzador de conjuros (se permite una tirada por turno). Si el margen de éxito supera la puntuación en Autorespeto de la víctima, los cambios serán permanentes, hasta que alguien la socorra, o su tirada supere a la del lanzador de conjuros.

Nuevos conjuros

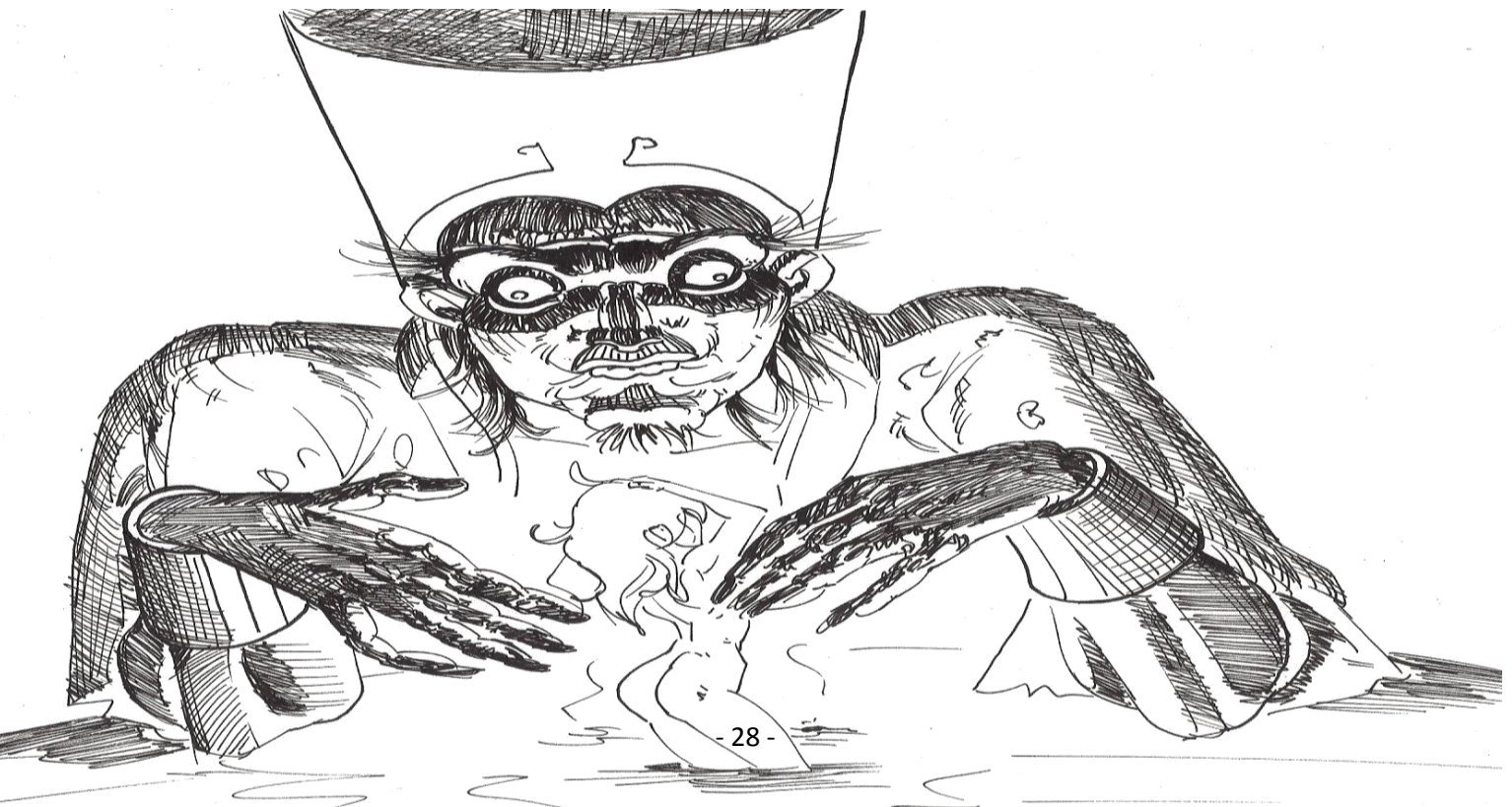
Los jugadores son libres de inventarse sus propios conjuros. Solo han de pensar en una buena descripción, y asociarles el atributo y el nivel adecuados. Posteriormente, han de pagar el coste en PG o PX oportuno.

Grimorio

Una buena lista de hechizos a modo de ejemplo.

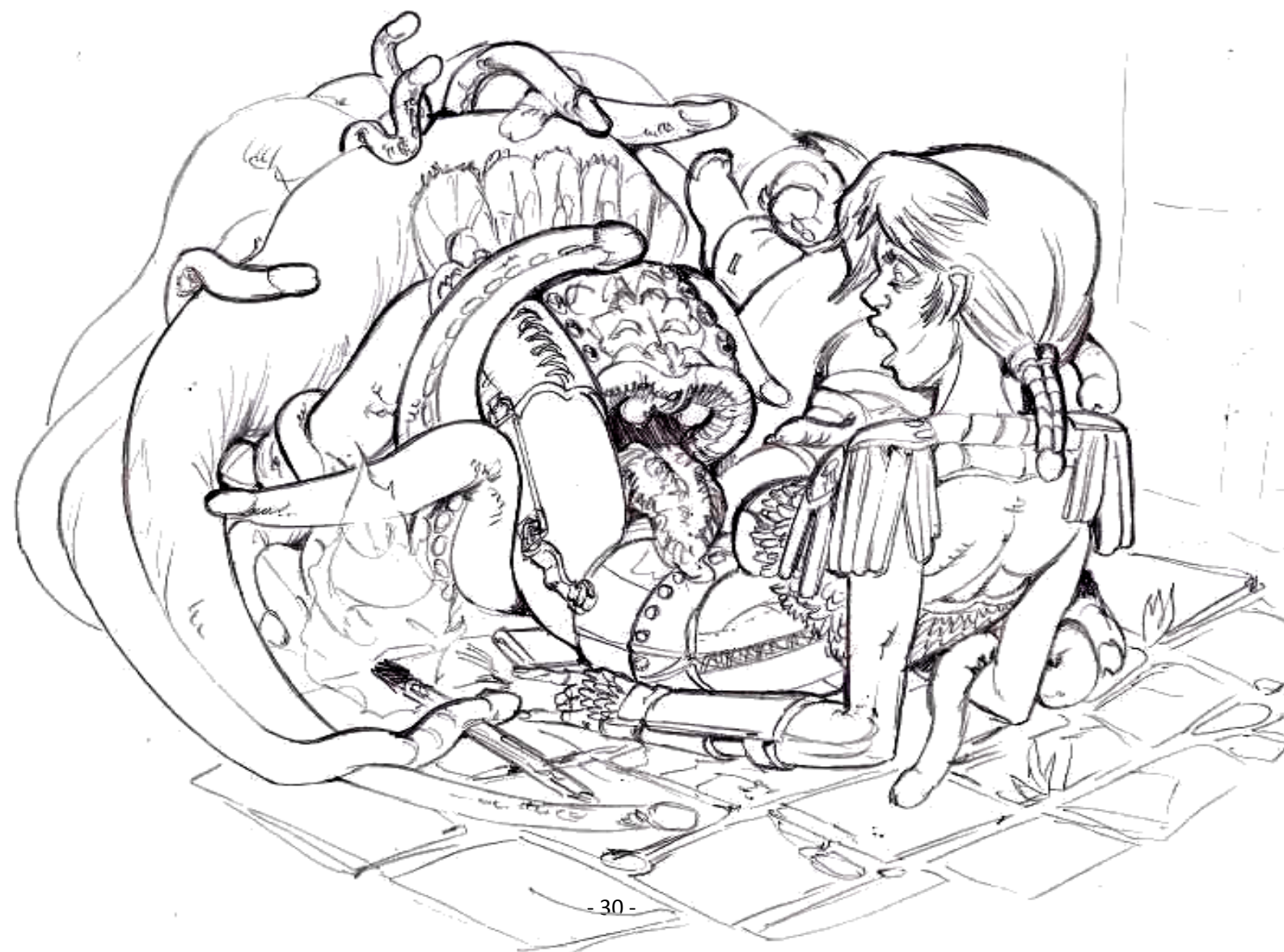
Nombre	Atributo	Nivel	Descripción
Cambia forma	CON	1	Alteras tu aspecto. Cada éxito suma +1 a Actuar cuando finjas ser otro.
Pharos virus	CON	1	Hace que el hechicero obtenga un pene adicional.
Paralizar	INT	1	Inmoviliza al objetivo.
Luz	VOL	1	Ilumina un área de un metro cuadrado en torno al hechicero.
Desabrochar	HAB	1	Quita rápidamente esa prenda tan molesta...
Orientación sexual.	PER	1	Averigua la orientación sexual del objetivo.
Averiguar	PER	1	Permite saber los rasgos sexuales del objetivo
Excitación	CAR	1	Incita al objetivo al acto sexual.
Lactancia	VOL	1	Hace que mane leche de los senos del receptor del conjuro.
Lubricante	VOL	1	Materializa una buena dosis de lubricante, ideal para masajes.
Palmeaar	HAB	1	Incita toqueteos y caricias de forma mágica.
Incitar fantasía	CAR	1	Lanzar sobre alguien dormido. Hará que sueñe lo que deseemos.
Beso del encanto	INT	1	El destinatario sufrirá un profundo bien estar.
Invertir sexualidad	CAR	2	Durante una escena, al objetivo le gustará el sexo con gente de su mismo género. O género opuesto, si normalmente es homosexual.
Impotencia	INT	2	Anula el interés sexual del objetivo durante una escena.
Celos	CAR	2	Inducen celos al objetivo.
Pene vigoroso	CON	2	Aumenta el empuje sexual en un hombre. Los éxitos se suman a Libido.
Pensamientos	PER	2	Lee la mente y los deseos recientes del objetivo
Soplar Beso	HAB	2	Lanza un apasionado beso a un objetivo lejano.
Descubrir enfermedad	PER	2	Detecta enfermedades y locuras sexuales.
Beso de debilidad	FUE	2	Reduce el Aguante del objetivo mediante un beso. 1PM por éxito.
Invocar prostituta	VOL	2	Invoca a una prostituta de pueblo que nos sirva de amante durante una noche. Podéis encontrar su ficha en la sección "Personajes de relleno" de la aventura introductoria que dejamos al final de este documento. PD: invocar a alguien sin pacto previo puede ser considerado un delito.
Repulsión	HAB	2	Bloquea cualquier objeto físico lanzado contra el objetivo.
Beso matutino	CAR	2	El destinatario olvidará lo ocurrido durante las últimas horas.
Castidad	CON	2	Permite anular nuestro deseo sexual, ya sea natural o inducido.
Fobia	CAR	2	Induce un miedo hacia algo específico: homosexuales, roedores, etc.
Ilusión	CAR	3	Crea una ilusión, sobre algo específico, de tamaño humano, haciendo que la víctima vea lo que quiera el hechicero.
Mirón	PER	3	Permite observar a través de objetos.
Anti-venenos	CON	3	Permite resistir venenos y sustancias en mal estado.
Rastrear magia	PER	3	Permite rastrear y localizar hechizos lanzados en frente nuestra.
Escudo	VOL	3	Crea una barrera frontal de energía mágica. Dura un turno.
Flecha de fuego	PER	3	Realiza un ataque mágico con una flecha ígnea.
Fertilidad	INT	3	Facilita un embarazo si no se usa protección.
Hoja oscura	FUE	3	Golpea con una espada invocada.
Beso de esclavo	CAR	3	Permite dar una orden al destinatario. Requiere de un beso.
Robar sueño	PER	3	Permite averiguar todas las fantasías y deseos de alguien dormido.
Beso vampírico	FUE	3	Drena la salud del objetivo mediante un beso.
Masturbación	HAB	3	El objetivo sufre los efectos de una masturbación.
Ceguera	INT	3	Causa ceguera temporal.
Drenaje	FUE	4	Drena 1 PV por éxito. Requiere hundir las uñas en la víctima.
Fuego Infernal	PER	4	Lanza una fuerte llamarada.
Levitar	DES	4	Hace flotar al mago.
Beso enfermizo	INT	4	Induce una enfermedad sexual al destinatario.
Proeza física	HAB	4	Permite mover un objeto a distancia.
Ropajes	VOL	4	Materializa unas ropas elegantes a medida.
Mano espectral	HAB	4	Permite simular caricias y toques a larga distancia.
Sanación	INT	4	Contrarresta venenos y sustancias nocivas. La tirada de magia del lanzador del conjuro ha de superar la dificultad del mal que afecte a la víctima.

Nombre	Atributo	Nivel	Descripción
Protección	HAB	4	Bloquea un ataque.
Curación menor	VOL	4	Restaura 16 puntos de salud en el destinatario del conjuro.
Alas	DES	4	Genera unas hermosas alas que permiten volar con gran facilidad.
Obsesión	CAR	4	Induce una obsesión en la víctima.
Imbuir llamas	INT	4	Genera unas llamas en un arma de metal, aumentando su daño.
Curación	VOL	5	Restaura 32 puntos de salud en el destinatario del conjuro.
Beso del dolor	INT	5	El destinatario sufrirá un agudo dolor en la zona besada. Cada éxito supone para a víctima un -1 a las tiradas relacionadas con dicha zona.
Beso venenoso	INT	5	Envenena al destinatario. La diferencia de la tirada indicará los PV perdidos por turno.
Llamarada	PER	5	Lanzas un chorro de fuego por tú boca.
Ilusión mejorada	CAR	5	Crea una ilusión, haciendo que la víctima vea lo que quiera el hechicero, del tamaño de una habitación.
Rayo maligno	PER	5	Lanza un mortífero haz de luz de color púrpura.
Zarpas oscuras	FUE	5	Golpea a la víctima con unas zarpas de energía oscura
Cambio de sexo	CON	5	Cambia el sexo del lanzador del conjuro
Dar ninfomanía	CAR	5	Induce la locura sexual “ninfomanía” en la víctima
Visión mortal	PER	5	Carga mágicamente un objeto arrojado, como una flecha o un cuchillo.
Atravesar pared	DES	5	Permite atravesar objetos sólidos.
Lastrar	INT	5	Aumenta el peso de la víctima, lastrando su movimiento.
Látigo en llamas	HAB	5	Golpea a la víctima con un látigo encantado, imbuido en llamas
Locura sexual	CAR	6	Induce una locura sexual aleatoria a la víctima.
Amante espectral	VOL	6	Invoca a un espectro fantasmal que nos sirva de amante durante una escena. El espectro cuenta con todas sus características a nivel 5, todas sus habilidades básicas a nivel tres, y con 5PG a distribuir como mejor crea el convocador.
Mal de amor	CAR	6	Induce un fuerte enamoramiento en la víctima.
Aborto	PER	6	Un haz de luz oscura que acaba con un embarazo ajeno.
Abortar	CON	6	Acaba con nuestro embarazo.
Disipar	CAR	6	Anula las consecuencias ocasionadas por un hechizo de cambio de estado.
Desconvocar	VOL	6	Anula las consecuencias ocasionadas por de un hechizo de convocación.
Negación	INT	6	Anula las consecuencias ocasionadas por de un hechizo de alteración física.
Telepatía	VOL	6	Induce una conversación telepática a larga distancia.
Maldito	INT	6	El objetivo cae enfermo.
Fetiché	CAR	6	Inducimos una manía sexual al destinatario.
Reinventar sexualidad	INT	6	Cada éxito permite alterar un punto de un Rasgo Sexual ajeno durante una escena completa.
Gran curación	VOL	6	Restaura 64 puntos de salud en el destinatario del conjuro.



Nombre	Atributo	Nivel	Descripción
Anticonceptivo	CON	7	Para evitar embarazos no deseados.
Megalophallus	CON	7	Aumenta nuestro empuje sexual. Los éxitos se suman a Libido.
Convocar cena	VOL	7	Genera una buena comida para seis personas.
Orgasmo constante	INT	7	Mejora el orgasmo del objetivo. Los éxitos se suman a los éxitos obtenidos en una triada de Sexualidad.
Sex appeal	CON	7	Mejora nuestro aspecto y encanto sexual.
Reparar Virginidad	VOL	7	Regenera el virgo de una mujer
Proteger de la enfermedad	CON	7	Nos protege contra enfermedades no mágicas.
Sedución	CAR	7	Permite seducir utilizando la magia. Solo aplicables a seres vivos.
Seducir muerto	CAR	7	Permite seducir utilizando la magia. Solo aplicables a no muertos y espíritus.
Enloquecido	CON	7	Aumenta nuestra fuerza y resistencia al dolor.
Placer sexual	HAB	7	El destinatario “sufrirá” una experiencia sexual. Útil para cuando deseemos complacer sexualmente a alguien sin tocarlo. Requiere contacto físico.
Frenesí	PER	7	Genera una corriente de energía que hace que el destinatario “sufra” una gran experiencia sexual.
Consolador prismático	VOL	7	Convoca un objeto fálico vibratorio en un orificio corporal.
Expansión de Winny	CON	8	Aumenta el tamaño del pene o de los senos del hechicero. Los éxitos se reparten, a partes iguales, entre las habilidades de Sex-appeal y Libido.
Fascinación	CAR	8	Causarás una gran fascinación temporal, no sexual, sobre el destinatario.
Desnudar	HAB	8	Provoca que todas las pertenencias del destinatario del hechizo se caigan.
Relámpago	PER	8	Convoca una serie de relámpagos que se precipitan contra la víctima.
Convocar siervo	VOL	8	Atrae ante nuestra presencia a un esclavo o sirviente nuestro. No funciona con personajes que pesen más de 128 kilogramos.
Encantar	HAB	8	Mueve y maneja objetos a distancia.
Gran barrera	VOL	8	Convoca un muro de luz en frente del lanzador del conjuro.
Esclavo sexual	CAR	8	Anula la posibilidad de resistirse ante la lujuria.
Impedimento sexual	CAR	8	Anula la libido sexual de la víctima.
Luminoso	CAR	8	Genera un aura de bondad en torno al hechicero.
Cambia formas seductor	CON	8	El mago se transforma en alguien atractivo para el destinatario.
Invocar cortesana infernal	VOL	8	Convoca a una cortesana, de la raza demoníaca de las súcubos, para que nos sirva durante una noche. El personaje se crea como un PNJ secundario y con los rasgos señalados en el bestiario.
Retrasar orgasmo	CON	8	Mejora tu acto sexual. Los éxitos se suman a la tirada de Libido.
Baile encantador	DES	9	Permite seducir utilizando el baile.
Invocar	CAR	9	Convoca un Esclavo de nuestra propiedad. No puede pesar más de 500kg.
Desterrar	CAR	9	Ahuyenta a No Muertos
Esfera de protección	VOL	9	Genera un escudo oval alrededor del hechicero.
Pesadilla	CAR	9	Induce un fuerte terror en la víctima.
Beso de la Nereida	CAR	9	Mediante un beso, el lanzador de conjuro deja hipnotizado y completamente embelesado a la víctima.
Castrar	FUE	9	El conjurador agarra con una fuerza sobrenatural los órganos viriles de la víctima, causando un enorme dolor.
Beso del sueño	CAR	9	El destinatario sufrirá un profundo sueño.
Beso Irresistible	CAR	9	El destinatario “sufrirá” los efectos de un beso apasionado.
Beso de la desesperación	CAR	9	Induce una fuerte desesperación en la víctima.
Beso mortífero	FUE	9	Reduce la vitalidad de la víctima.

Nombre	Atributo	Nivel	Descripción
Necrosis	FUE	9	Genera una fuerte putrefacción en aquel que logremos agarrar, disminuyendo su salud significativamente
Rompecorazón	CAR	9	Somete a una profunda tristeza y melancolía al destinatario del conjuro.
Personificación seductora	CAR	10	El mago se transforma en la persona más deseada por el destinatario.
Canciones de los bardos	CAR	10	Genera una melodía que aumenta el júbilo y la felicidad de todo aquel que la escucha.
Resistencia Sexual	CON	10	Mejora nuestra resistencia sexual. Los éxitos se suman a la habilidad de Libido.
Burdel diminuto	VOL	10	Un lupanar en miniatura que adquiere un tamaño corriente cuando lo deseamos. No incluye sirvientes, solo la infraestructura.
Destructor	VOL	10	Causa una violenta explosión.
Feromonas	CAR	10	Sexualmente irresistible. Los éxitos de la tirada se suman a Sex Appeal.
Tentáculos	VOL	10	Convoca tentáculos para retener o toquetear cosas
Ventisca	VOL	10	Convoca una terrible tempestad en 1.000 metros a la redonda.
Fuerza Oscura	PER	10	Una potente onda de choque que golpea con fuerza.
Éxtasis	HAB	10	Genera un fuerte placer sexual en el destinatario. Requiere contacto físico.
Sadismo	PER	10	Proyecta un haz de luz negra que resta -1 en la Autoestima de la víctima por Éxito obtenido.
Embellecimiento	CAR	10	Mejora la belleza del rostro. Los éxitos de la tirada se suman a Persuadir o a Etiqueta.
Almacén	VOL	10	Un pequeño cofre que puede almacenar hasta 1.000kg de materia. Una vez guardados, los objetos no pesan nada y pueden ser transportados con facilidad.



OBJETOS MÁGICOS

La magia está instaurada en el día a día de los habitantes de Eldör, y los objetos mágicos y sexuales no son extraños.

Creación

Solo hay que seguir tres pasos.

1. Materiales. Hay que obtener un objeto físico, y no creado mediante magia, para encantar. También hace falta una serie de componentes que cuestan mil veces más que el nivel del conjuro que deseemos imbuir. Es decir, para inscribir un conjuro de nivel cinco en una espada necesitamos una espada y unos ingredientes por valor de 5.000 monedas de cobre. Si el objeto posee un número de usos determinado (como una poción), el coste será solo de cien veces superior al nivel del conjuro, por uso permitido.

2. Recitar el conjuro. El creador necesita realizar el conjuro para poder imbuirlo en un objeto. Si se falla esta tirada, se podrá repetir una sola vez más, pero el DJ impondrá una consecuencia negativa al objeto mágico (causa algún tipo de mal, falla bajo ciertas circunstancias, ocurre algo cuando sale cierto número en el dado, etc.) Si se falla por segunda vez, el objeto y los materiales empelados serán desperdiciados. Se puede imbuir más de un conjuro por objeto, siempre y cuando se haga simultáneamente y no afecten lo mismo, solo aplica las reglas de acción múltiple.

3. Da un nombre y una descripción al objeto. También es preciso indicar sus instrucciones de uso y bajo qué circunstancias se activa el conjuro. El tiempo de manufacturación suele ser de una hora por nivel del conjuro a inscribir.

Uso

Las armas encantadas se usan como armas corrientes, con la diferencia de que, si el usuario tiene éxito en su tirada, se activa el conjuro.

Los objetos de uso corriente, como una bañera o cierto tipo de ropa, no requieren de tiradas, los hechizos se activan automáticamente.

Los objetos imbuidos con conjuros ofensivos o de transformación, como un collar que lance bolas de fuego, o una poción que aumente nuestra fuerza, requieren tiradas de magia para activarse.

Los portadores de objetos malditos, como un anillo que cause locura, han de defenderse como si de un hechizo corriente se tratase. La dificultad a superar será el valor de la tirada obtenida cuando se creó el objeto (mejor apuntalo).

Ejemplos

Unos cuantos ejemplos de objetos mágicos.

Para aquellos objetos que precisan de una dificultad a superar, como no tenemos al personaje creador en mente, hemos optado por tomar el valor medio de una tirada, 18, más el nivel del conjuro de dicho objeto.

También es interesante señalar que existen objetos que, directamente, otorgan un bono en algún rasgo, mientras que otros dicho bono depende de la tirada del usuario del objeto. Esta es la diferencia en los conjuros basados en Inteligencia y los Conjuros basados en Constitución, en el primer caso el efecto logrado depende del poder del creador del objeto, mientras que en el segundo dicho efecto depende del poder del portador del objeto.

Jugado con los diferentes efectos y echadle imaginación al asunto para crear vuestros propios e ingeniosos objetos mágicos.

Anillo para averiguar sexualidad. Un anillo muy simple de cobre, que funciona como el conjuro de Orientación Sexual (Nivel 1). El portador del anillo podrá tirar de PER + Alerta +1 VS DES + Sigilo de la víctima y, si supera la tirada, averiguará las tendencias sexuales de la víctima. Precio: 1200\$.

Anillo de vigor masculino. Este anillo se coloca en el miembro viril del amante, y duplica el tamaño de su miembro, otorgándole un +3 a su habilidad de Sexualidad. Lanza un dado de veinte caras: si se obtiene un uno, el anillo se encoje a la mitad de su diámetro, con dolorosos resultados para el portador. Precio: 3.200\$.

Anillo de protección sexual: Colocado en el miembro viril, otorga un +5 contra enfermedades sexuales. Existen versiones que se colocan en el cuello del útero femenino. Precio: 5.200\$.

Anillo de defensa personal. Un objeto muy utilizado por las jóvenes doncellas. Aquel que entre en contacto con la mano que porte uno de estos anillos sufrirá una fuerte, y dolorosa, descarga eléctrica que lo dejará paralizado durante un turno por fracaso obtenido en una tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 24. Precio: 6.200\$.

Anillo de fuego. Otorga al portador de la capacidad para lanzar el conjuro "Fuego infernal", y un bono a la habilidad de Ocultismo de +3. Precio: 7.200\$.

Anillos malditos de Arthur Blook “el bromista”.

El joven y aprendiz hechicero Arthur era famoso por usar sus grandes talentos mágicos en gastar bromas pesadas a todo el mundo, y que diseñó toda una colección de anillos malditos con los que gastar pesadas bromas mágicas a sus compañeros de gremio y vecinos. Sin embargo, todas sus posesiones terminaron desperdigadas por el mundo cuando, un rayo le cayó en la cabeza (seguramente de otro hechicero cabreado) y quedó reducido a cenizas. Nadie está seguro de cuantos anillos hay, ni cuál es su apariencia, ni donde pueden ser encontrados, por tanto, si algún personaje tiene la desgracia de poseer uno de estos artefactos deberá de tirar un dado de doce caras y comparar el resultado en esta tabla para ver qué efecto pernicioso le toca.

1. Transformación en un pequeño y verde goblin. -2 en Fuerza y Constitución (mínimo 1), +3 en Destreza.
2. Fealdad. -3 en Carisma (mínimo 1).
3. Locura sexual. Ver apartado de locuras sexuales y escoger una al azar.
4. Enfermedad venérea. Ver apartado de enfermedades y escoger una al azar.
5. Atracción. El personaje de sexo opuesto que te vea deseará tener relaciones contigo, a todas horas, sin importar tu opinión, y hará lo que sea por conseguirlo. El efecto se reinicia con las primeras luces del alba.
6. Atracción animal. Igual que el caso anterior, pero con animales.
7. Cambio de orientación sexual.
8. Cambio de sexo.
9. Conversión en hermafrodita. Adquieres un órgano sexual adicional, de distinto género.
10. Repulsión. Nadie querrá tener relaciones sexuales contigo.
11. Torpeza. Cada vez que realices una tirada física, tienes un 50% de posibilidades (sacar un valor impar en el dado) de caerte, o dejar caer lo que tengas entre las manos.
12. Tira de dos veces más y suma los efectos obtenidos. Si vuelve a salir este efecto, solo has de tirar una vez de nuevo.

La dificultad para resistir o descubrir los efectos es de 33, si se supera la tirada, o se libera de algún modo, el anillo caerá al suelo, pero mantendrá su poder. Precio: pueden encontrarse en los sitios más insólitos, y a cualquier precio.

Anillo de la perversión. Mientras lleva el anillo, la persona sufre los efectos de una locura sexual (a definir por el DJ). La dificultad a superar para evitar tal locura es de 27. Precio: No se vende en tiendas.

Artículo de castidad. 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 para asegurar la “pureza espiritual” de sus feligreses. Cuando el poseedor de este artículo se masturba, tira 1d12 en la tabla siguiente para ver lo que le pasa al ofensor:

1-4 “Ceguera” que dura 1d20 horas.

5-8 “Se cae” pero realmente sólo causa 1d12 puntos de daño doloroso, permanente en la región genital. También causa intenso pánico.

9-12 “Golpeado por rayo” esto hace 1d20 puntos de daño. 1d12 puntos de daño si se encuentra en un interior.

Precio: No se vende en tiendas.

Bikinis y taparrabos de mallas. Los aventureros de Edör se caracterizan por estar siempre preparados para el combate sin por ello perder su atractivo sexual, tan útil a la hora de luchar contra los demonios. Provocativamente diseñado para distraer a los oponentes, los bikinis y taparrabos de cota de mallas tapa sólo lo mínimo para guardar la modestia. Tanto la versión masculina como la 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. Estos objetos están encantado mágicamente para proporcionar una protección como cualquier armadura completa. El modelo base proporciona una categoría de armadura de 10 puntos, siempre y cuando se lleven bien visibles, sin que nada los cubra, y en contacto directo con la piel. Otros modelos proporcionan una cantidad creciente de protección mágica, con un acrecentamiento correspondiente en costo. 12.000 \$.

Bikinis y taparrabos térmicos. Similares a la versión anterior, pero con un hechizo adicional que protege de las bajas temperaturas. El portador de la prenda se sentirá tan caliente y a gusto como si portase un grueso abrigo de lana. Precio: 15.000 \$.

Bikini y tanga de diseño exuberante. Este objeto, cuando es llevado, se encogerá enseñado más y más del cuerpo de la fémina que lo porte. Además, tiene la facultad de realzar las caderas y senos de la portadora, otorgando un +5 a Sex-Appeal. Los varones heterosexuales y hembras lesbianas puede que necesiten superar tiradas de Voluntad +Concentración contra el Carisma +Sex appeal de la usuaria para evitar quedar embocados y con la baba saliéndoles de la boca a causa de tan exuberante cuerpo. No funciona si se porta alguna clase de armadura u otra clase de ropaje. Precio: 5200 \$.

Bañera del amor. Lujosas bañeras de, aproximadamente, 1,5 x 1,5 x 1,5 m. con asientos a los lados y conjuros para controlar la temperatura del agua. También posee funciones de hidromasaje y masturbación. Precio: 5.000\$.

Biberón siempre lleno. Este biberón contiene un conjuro de invocación que genera medio litro de leche, siempre caliente y lista para consumir. A partir de este objeto, algunos magos pícaros han confeccionado otras botellas, con toda clase de licores y bebidas alcohólicas. Precio: 1.200\$.

Bikinis y capas de potenciación mística: Los hechiceros y brujos de Eldör suelen vestir ostentosos, y provocativos ropajes, que aumentan sus facultades mágicas. El atuendo básico suele consistir en un minúsculo taparrabos de colores chillones, con una ostentosa capa a juego. Otorga un bono de +5 en la tirada de magia del portador, siempre y cuando se lleven bien visibles, en contacto con la piel, y sin nada que los oculte. Precio: 6.000 \$.

Botella con licor de esterilidad. Una pequeña botella de cristal que va generando mágicamente en su interior una sustancia verde. Si es consumida por una hembra, esta poción la protegerá de embarazo, si la prueba un varón, producirá impotencia durante una noche. Si el embarazo es inducido mágicamente, o si un personaje varón intenta sobrepasar los efectos de la pócima, se deberá de superar una tirada (VOL + Ocultismo o CON + Atletismo, según se tercie) a dificultad 27. Precio: 9.100 \$.

Botella del lascivo siempre feliz. Una botella de cristal que va generando mágicamente en su interior más y más licor a medida que se vacía. Por cada copa que se beba, se deberá de tirar VOL+ Concentración a dificultad 18, de lo contrario, se entrará en un estado de feliz cogerza, y se sufrirá un considerable aumento del deseo sexual. Precio: 7.200\$.

Botella con licor de gestación rápida. Una pequeña botella de cristal que va generando mágicamente en su interior una sustancia morada. Si es consumida por una hembra en cinta, esta poción reducirá la duración su embarazo y el parto a una décima parte de lo normal, sin efectos secundarios. Precio: 9500 \$.

Capad de invisibilidad de Mircus Holl. Mircus Holl, conocido mago pervertido, ideó esta capa para espiar a las mujeres mientras se bañaban. La prenda otorga un +10 a la hora de ocultarse. Precio: 11.300 \$.

Cinto de protección. Este cinto es una delgada cadena metálica que se pone alrededor de la cintura. La persona que lo lleva gana un +10 a la hora de resistir a cualquier enfermedad obtenida por comunicación sexual. Precio: 10.300 \$.

Cinturón de juguetes sexuales. Parece un cinturón de herramientas corriente, con múltiples bolsillos y compartimentos. En cada uno de esos bolsillos, hay guardados mágicamente toda clase de útiles y juguetes sexuales no mágicos: aceite, látigos, vendas, pintura corporal, u cualquier cosa que el usuario imagine. Precio: 2.500 \$.

Cota de mallas y armaduras de castidad. Muy utilizadas por los clérigos y sacerdotisas que desean mantenerse castos y puros. Estas cotas de mallas, a parte de la protección usual, otorgan un +5 contra cualquier tirada para evitar tentaciones y deseos sexuales perniciosos. Precio: 5.000\$, más el coste la armadura.

Espada de Castración. Esta arma tiene un +2 al daño. Si el ataque se realiza contra el miembro viril de un macho, a parte del bono al daño, la habilidad de combate del portador sumará un +4 adicional. La leyenda sostiene que esta espada fue creada por malvadas (y duras) guerreras lesbianas. Precio: 6.500\$.

Espadas de cristal. Estas armas fueron forjadas por los antiguos guerreros defensores de Eldör. A pesar de su aparente fragilidad, son muy resistentes, y otorgan un +6 adicional al daño. Precio: No se venden en tiendas.

Espada extensible. Una espada bastarda normal y corriente, pero que posee un hechizo que le permite alargar su hoja hasta unos diez metros de distancia, o reducirla hasta que solo quede el mango. El peso y el daño del arma no aumenta, pero si su rango de ataque. Precio: 3700\$.

Estatuilla de maniquí sexual. Aparece como una diminuta (3 cm) estatuilla que tiene la 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. Precio: 5.000\$.

Filacteria de profilácticos. Una filacteria con 6 cuentas, cada una funciona como un conjuro de anticoncepción. Precio: 650\$.

Filtro de amor. Inspirará amor durante una escena hacia la próxima persona que el afectado vea, que sea del género apropiado con respecto a la orientación sexual del afectado. La dificultad para resistirse es de 27. Precio: 950\$.

Filtro de la lujuria. Inspirará lujuria durante una escena hacia la próxima persona que el afectado vea, que sea del género apropiado con respecto a la orientación sexual del afectado. La dificultad para resistirse es de 27. Precio: 950\$.

Filtro del odio. Inspirará una fuerte odio durante una escena hacia la próxima persona que el afectado vea. La dificultad para resistirse es de 27. Precio: 950\$.

Gautes de ladrón de Mircus Holl. Mircus Holl, conocido mago pervertido, diseño estos gautes para poder forzar cerraduras y entrar las habitaciones de sus compañeras en el gremio de magos y robarles la ropa interior. Otorgan un +5 a la hora de forzar toda clase de cerraduras, ya sean normales o mágicas, se utilicen hechizos o herramientas. Precio: 5200\$.

Guardaropa de travestismo. Toda una nueva línea de moda para personajes que no están cómodos con su sexo. Se tratan de trajes completos, imbuidos mágicamente con hechizos ilusorios, que hacen parecer al portador como alguien del sexo contrario. Hay que tirar PER + Investigación a dificultad 21 para darse cuenta de que algo está mal. Precio: 3.000\$, más lo que cueste la prenda normalmente.

Gema de protección. Muy utilizada entre los mercaderes y vendedores ambulantes. Otorga al portador un aura protectora, que reduce en cinco el daño sufrido. También funciona contra ataques mágicos, siempre que el conjuro cause una disminución de la salud y el daño no venga "de dentro" (como un veneno). Precio: 5.000\$.

Gema de ayudantes sexuales. Esta gema parece un diamante corriente, y no se nota ningún efecto hasta que el poseedor practique sexo. Entonces, si un hombre lleva la gema, no puede tener un orgasmo hasta que su acompañante tenga por lo menos un orgasmo. Si es llevada por una mujer, la hace más susceptible a los orgasmos (+3 a las tiradas sexuales). En un acto sexual, si más de una persona usa este tipo de gema, explotarán causando 2d20 puntos de destrucción en todo objeto a unos tres metros a la redonda. Precio: 4.600 \$.

Flechas y virotes +2. Proyectiles mejorados que ocasionan un +2 al daño al impactar. Se venden en packs de 20 unidades. Precio: 2.100 \$.

Flechas retornables. Se trata de un carcaj con cinco flechas encantadas. Las flechas son corrientes, pero poseen la facultad de retornar a su portador una vez han impactado en el blanco y de repararse si son destruidas. Precio: 1.210 \$.

Gema de protección contra embarazos. Esta gema grabada parece ser una gema de valor pequeño. Proporciona 100% protección contra embarazo, independientemente del que el portador sea el varón o la hembra. Precio: 1.500\$.

Lápiz de labios mágico. Este lápiz de labios le da a la persona una habilidad de dar un beso imbuido con un hechizo mágico, además de otorgar temporalmente la habilidad de Ocultismo a nivel cinco (si el personaje tiene esta habilidad a un nivel superior, no aumentará dicho nivel). Se vende en frasquitos de cinco usos, en conjunto con las instrucciones de uso, para aquellos que no tengan idea de magia. Existen diversos modelos, con diferentes tipos de conjuros (ver grimorio para la descripción de cada hechizo).

- Beso matutino. 2200\$.
- Beso de debilidad. 2200\$.
- Beso de esclavo. 4200\$.
- Beso vampírico. 4200\$.
- Beso enfermizo. 4200\$.
- Beso del dolor. 5200\$.
- Beso venenoso. 5200\$.
- Beso de la nereida. 8200\$.
- Beso mortífero. 9200\$.
- Beso del sueño. 9200\$.
- Beso irresistible. 9200\$.

Lentes de ilusión atractiva. Estas lentes hacen que todo el mundo parezca mucho más sexualmente atractivo a la persona que las lleva que lo que verdaderamente es, otorgando al contrario un bono a la habilidad de Sex Appeal de 6 puntos. Precio: 6.500\$

Loción aceitosa: Aplicado sobre el cuerpo, esta mágica sustancia refuerza el aspecto sensual del portador, haciendo que sus enemigos se distraigan. A efectos de reglas, suma +2 a la armadura y al Sex Appeal. Cada recipiente tiene 10 usos. Requiere estar completamente depilado y portar ropajes que muestren casi todo nuestro cuerpo. Precio: 4.000\$.

Lubricante: Aplicado sobre los órganos sexuales, otorga un +1 a las tiradas de Sexualidad. También sirve para dar masajes. Cada recipiente tiene 10 usos. Precio: 1.000\$.

Máscara de la doble identidad. El portador de esta careta aparentará ser más hermoso de lo que realmente es. +5 a las tiradas de Sex Appeal. Precio: 5.000\$.

Máscara de Eria-Nus. Eria-Nus, antiguo y poderoso demonio, fue sellado en esta máscara durante la gran guerra, y posteriormente guardado en un templo ya olvidado. El portador de este objeto maridito será poseído por el demonio y sufrirá la locura sexual “ninfomanía” (dificultad 37 para resistirse). Si la máscara es destruida, el demonio quedará libre en el mundo. Precio: no se vende en tiendas.

Orihalcón. Metal místico, forjado bajo la presión de numerosos encantamientos en fraguas especiales. Las armas y armaduras confeccionadas con este metal son el doble de resistentes y duraderas, claro que su precio suele triplicar el de sus homólogos más mundanos. Ver sección de armas y armaduras para más detalle.

Pendientes de Androginia. Estos pendientes hacen muy difícil (dificultad 27) que alguien discierna el género de la persona que los lleva, incluso desnuda. 9.000\$.

Pendientes de obediencia. Estos pendientes se venden a juego, uno con una gema de color rojo y otro con una gema de color azul. Al portador o portadora del pendiente con la gema roja le será muy difícil (dificultad 37) eludir una orden directa dada por el portador del pendiente con la gema azul. Cada par de pendientes están cifrados por una inscripción mágica única, de tal modo que los portadores de otras gemas no se ven influenciados. Precio: 19.000\$.

Poción de Potencia. Funciona como el conjuro de Proeza física (ver guía), por una escena. 250\$.

Perfume / Almizcle de Atracción: Este líquido aumenta el sex appeal de una persona en diez puntos durante una escena. El líquido viene en una botella pequeña con 6 aplicaciones. 6.000\$.

Poción afrodisíaca. Funciona como un conjuro de “personificación seductora” (ver guía) dirigido hacia la próxima persona vista por el afectado, indiferente del género. 900\$.

Reloj de arena de la integridad. Este típico reloj de arena compele a la segregación sexual. El reloj detecta si los varones y las hembras de un área determinada están en habitaciones separadas a determinadas horas. Normalmente se usa este aparato en ciertas instituciones legales de aprendizaje. 9.500\$.



Ropa interior de virginidad. Esta ropa interior es muy popular entre padres protectores. Cuando se lleva, no se puede quitar sin pronunciar cierta clave. La ropa interior es normal respetos al toque, pero casi imposible de rasgar o quitar (dificultad 27). La ropa interior también elimina los deshechos antes de que salgan del cuerpo, por lo que no hay absolutamente ninguna razón para quitársela. 10.000\$.

Refuerzo de pecho +5. Este objeto, hecho a medida con suaves telas para que encaje bajo en el busto del portador, otorga un +5 de armadura adicional. Los magos suelen referirse a este objeto como "Wonderbra" Precio: 5.000\$.

Tacones de nivel 3. Colocados mágicamente en el calzado adecuado, unos buenos tacones aumentan en 3 puntos las tiradas de atletismo y de esquivar del portador. Precio: 6.000\$, más el precio del calzado.

Terma milagrosa de Marishars. Es un bloque de mármol de 3 cuadrados, con diversos dibujos eróticos tallados. Este objeto sirve para convocar mágicamente una gran casa de madera, bellamente ornamentada. 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. Dentro de la terma, siempre se está cómodamente caluroso y hay siempre comida y agua fresca. Nada de la casa puede salir de la terma, y si se sacan desaparecen. Precio: 400.000\$.

Tinta mágica. Se trata de una clase especial de tinta imbuida con un hechizo mágico. Si el usuario se inscribe el hechizo con esta sustancia, adquirirá durante una escena las propiedades de un conjuro determinado, además de otorgar temporalmente la habilidad de Ocultismo a nivel cinco (si el personaje tiene esta habilidad a un nivel superior, no aumentará dicho nivel). Se vende en frasquitos de cinco usos, en conjunto con las instrucciones de uso, para aquellos que no tengan idea de magia. Existen diferentes modelos, cada uno con un tipo de hechizo determinado (ver grimorio para la descripción de cada hechizo).

- Tinta de Pene vigoroso. 2200\$.
- Tinta de Castidad. 2200\$.
- Tinta del Mirón. 3200\$.
- Tinta Anti-Venenos. 3200\$.
- Tinta de la Fertilidad. 3200\$.

- Tinta de Masturbación. 3200\$.
- Tinta de Alas. 4200\$.
- Tinta de Sanación. 4200\$.
- Tinta de Curación. 5200\$.
- Tinta de Dar ninfomanía. 5200\$.
- Tinta Anticonceptiva. 7200\$.
- Tinta del Frenesí. 7200\$.

Varita de Almohadas. Una varita normal que produce almohadas. Sólo apuntar y produce grandes cantidades de suaves almohadas. Ideal para llenar esa habitación del calabozo antes de dormir. También, en ocasiones, se puede forrar el suelo ante una caída. 1.000\$.

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 tirar Voluntad + Concentración contra la tirada de Carisma + Etiqueta, o caerá locamente enamorado del poseedor de la vara. La varita otorga un +8 adicional al portador en su tirada. 9.000\$.

Varita de rayos. Permite al lanzador disparar una descarga mágica de 5 puntos de daño. La tirada para activar el objeto es de PER + Ocultismo. Precio: 5.000\$.

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 una escena. Se necesita un chequeo de Inteligencia + Alerta a dificultad 24 para darse cuenta de la invisibilidad, ya que la ropa todavía se siente absolutamente normal. 1000\$.

Varita vibradora: También llamadas varitas consoladoras. Son objetos cilíndricos u ovalados, muy útiles en juegos sexuales. Algunos modelos traen runas que, una vez leídas en voz alta, hacen que el objeto comience a vibrar.

Modelos	Zona aplicable	Precio
Cilindro vibratorio	Boca, vagina, ano	1.500
Replica de pene	Boca, vagina, ano	1.000
Largo, para compartir o doble penetración	Boca, vagina, ano	2.000
Puño para "Fist Faking"	Vagina	2.000
Plug anal	Boca, ano	1.000
Huevo vibratorio	Vagina, ano	1.000

Virote y flechas caóticos. Estas flechas y virote son el trabajo de algún hechicero chapucero. A veces mientras se trata de encantar una flecha, la mente se pasea a pensamientos eróticos o románticos y el encantamiento real no es realmente lo que quería. Estos “desechos”, en ocasiones, son vendidos a las armerías locales, o encontrados en los vertederos de las ciudades, y posteriormente, puestos a la venta por algún comerciante sin escrúpulos. Para usar el proyectil, se debe hacer un ataque exitoso, una vez impactado, el proyectil se desintegra, y, en lugar de ocasionar daño, se desencadenará un efecto mágico de consecuencias imprevisibles. Lanzad un dado de veinte caras para comprobar que ocurre.

1.El proyectil realiza un giro de última hora, y se clava en el arquero. Tira de nuevo, para ver los efectos en el arquero, ignorando este resultado.

2.El Carisma de la víctima aumenta 1d12 puntos por 1d12 días.

3.Las tiradas sexuales de la víctima aumentan 1d12 puntos durante 1d12 días.

4.Toda ropa, armadura y pertenencias llevadas por la víctima se caen, dejándola desnuda.

5.La víctima se enamorará 1d12 días. Lanza 1d12 para comprobar de quién:

1-4. De la primera criatura viviente, o no muerta, con la que cruce su mirada.

5-8. De sí mismo (gastará mucho en espejos).

9-12. Del primer ser de su misma raza y sexo opuesto con la que cruce su mirada.

6.La víctima cae en una depresión melancólica por 1d12 días, durante los cuales se siente dispuesto a recitar e intentar escribir poesías de amor a todas horas.

7. La víctima siente un fuerte impulso de hacer algo con una criatura viviente del sexo opuesto y misma raza, y hará cualquier cosa para conseguirlo. Tira un dado de nuevo para comprobar la naturaleza del impulso:

1-5. Besar apasionadamente.

6-10. Tener relaciones sexuales

11-12. Bailar .

8. El proyectil toma un giro de última hora y se clava en el personaje del jugador que esté a tu izquierda. Tira de nuevo para ver los efectos, ignorando este resultado

9. “El Amor es ciego” así que la víctima se vuelve ciega por 1d12 horas.

10. La víctima se vuelve “borracha de amor”. Por consiguiente, está como si estuviera borracho por 1d12 horas.

11. La víctima se vuelve “loca de amor” por 1d12 turnos. En cada turno, tira una vez en la tabla:

1-2. Se pierde (a menos que se lo impidan).

3-6. Permanece confuso un turno (entonces tira de nuevo).

7-10. Ataca a la criatura más cercana por 1 turno (entonces tira de nuevo).

11-12. Actúa normalmente por 1 turno (entonces tira de nuevo).

12. “Nada dice mejor amor que un bollo en el horno”, si el destinatario del proyectil es una hembra, quedará embarazada.

13. La víctima empieza a bailar por 1d12 turnos, dando saltos, palmadas y gritos, impidiéndole hacer cualquier otra cosa.

14. La víctima tiene el impulso de vender sus favores sexuales, e intentará cumplir este impulso durante 1d12 días.

15. La víctima contrae una enfermedad sexual. Tira 1d12 para ver de qué tipo:

1-5. Enfermedad física.

6-10. Locura.

11-12. Una de cada.

16. La víctima atraerá numerosas ranas por 1d12 días. Las ranas son ranas normales y ordinarias.

17. Si la víctima es masculina, desarrolla pechos grandes y un rostro más femenino por 1d12 días. Si la víctima es hembra, desarrollará mucho vello corporal y pene.

18. Rompecorazones. El proyectil se convierte en un rayo de relámpago que inflige 1d20 puntos de daño por contacto. La dificultad para esquivarlo o bloquearlo es de 33.

19. El proyectil se vuelve semi-inteligente con un gran conocimiento de poesía, igual que un bardo, durante 1d12 días. Seguirá a la víctima constantemente recitando todo tipo de poesía de amor (dificultad 36 para librarse de ella).

20. Cambio de orientación sexual por 1d12 días.

Precio: Varía mucho, en función de la picaresca del vendedor. Entre 10\$ y 100\$ la unidad, más o menos.

APÉNDICES

EQUIPAMIENTO

Un PG equivale a unas 1.000 monedas de cobre (\$). Si os parece bien, otorgad 1d12 x 1.000\$ a cada personaje jugador para adquirir objetos antes de empezar a jugar la partida.

Armas	Daño*	Coste*
Cuchillo	2	10
Navaja	3	30
Espada Corta	4	500
Daga	3	50
Espada Media	4	400
Espada Larga	5	600
Espada bastarda	6	700
Mandoble	8	1.000
Cimitarra	6	700
Tridente, lanza	6	800
Lanza de caballería	7	800
Látigo	3	400
Azote	5	600
Mangual	3	400
Garras metálicas.	3	300
Hacha de combate	7	600
Hacha de guerra	9	1.400
Piqueta de batalla	5	400
Hacha de mano	4	200
Maza	5	500
Maza de guerra	4	400
Martillo de guerra	4	400
Guadaña	3	200
Guadaña de guerra	5	600
Arco Largo	5	800
Arco de Caza	4	400
Ballesta	5	600
Ballesta pesada	7	900

*las de Orihalcón duplican el daño y cuestan el triple.

Armaduras completas	Resistencia	\$*
Armadura de cuero	4	200
Armadura de cuero curtido	6	500
Cota de Mallas	8	1.000
Cota de Escamas	9	1.500
Cota de Anillas	10	2.000
Armadura laminada	12	3.000
Armadura de placas (hierro)	13	3.500
Armadura de placas (acero)	14	4.000
Armadura de placas (orihalcón)	16	5.000

*Si solo protegen el tronco (peto) cuestan la mitad.

Escudo	Resistencia*	Precio
Broquel	2	100
Escudo de cuero	3	300
Escudo normal	6	800
Escudo grande	8	1.000

*Se suma a la armadura y a las tiradas para bloquear.

Artículos y servicios	\$
Escribano, por carta	400
Guía, por día	300
Lavandería, por carga	200
Mano de obra, por día	200
Mensajero, por nota y distancia	400
Reparaciones, por día	200
Cabaña forestal	8.000
Choza de campesino	30.000
Casa de ciudad fortificada	400.000
Hacienda fortificada	500.000
Castillo pequeño	9.000.000
Castillo grande	12.500.000
Castillo real	30.000.000
Anillo sello	50
Antorcha, Anzuelos, Papel (por hoja)	2
Aparejo de poleas	60
Arado, agua para 2 días	12
Arcón, grande (0.33 m3)	45
Barril, grande (50 l)	5000
Barril, pequeño (8 l)	2500
Brasero de bronce	2300
Cadena ligera (por metro)	1200
Cadena pesada (por metro)	220
Caja pergaminos	1500
Carcaj	100
Cera y sello	100-200
Cerradura buena	350
Cerradura ordinaria	100
Catalejo	2.000
Cesto grande (0.12 m3)	60
Cesto pequeño (0.3 m3)	30
Cristal de aumento	100
Cruz de oro	105
Espejo metal	1500
Vela, flecha, virote (5 unidades)	5-10
Frasco (0.1 l)	200
Frasco de aceite	300
Fundas para armas	700
Jabón (0.5 kg.)	10-20
Cubo (8l)	10-300
Materiales para laboratorio	500
Papiro (por hoja)	300-200
Perfume (por frasco)	1000
Pergamino (por hoja)	100
Blusa forrada	400
Botas blandas	200
Kit de herramientas de profesión	100
Lámpara de aceite	500
Botiquín de urgencias	3.000
Caja de herramientas	3.000
Ganzúas	100
Palanca	400
Noche en una posada	100/noche

Artículo	\$
Menaje (escudilla, cacerola, etc.)	500
Noche en una posada buena	500/noche
Aguja de coser	1-4
Comida de campaña (1sem.)	1.000
Títere	50
Pedernal para hogueras.	100
Cuerda (10m., 150kg)	100
Arcón, pequeño (0.05 m3)	20
Barril, enorme (200 l)	7.500
Botella cristal	150
Soborno a un guardia de ciudad	300
Habitación privada para dos	200
Soborno a un magistrado	18.000
Servicios de un criado, 1 semana	5.000
Servicios de un mercenario, 1 semana	800
Prostituta (1 noche)	2.000
Cortesana (1 noche)	8.000
Paga por el trabajo de un siervo por un mes.	10.000
Paga de un caballero, 1 semana	2000
Paga de un arquero, 1semana	500
Paga por los servicios de un sabio	3000+
Piedra afilar	100-400
Pluma ave de escribir	100-300
Red pesca, guantes de tela	300
Calzones	100-200
Capa lana	600
Capa viaje	500
Capa piel	700
Chaleco piel	700
Chaqueta seda	3200
Camisa gamuza	1000
Gorro/sombrero	200
Guantes cuero/piel	900
Mocasines, zapatillas	600
Sandalias, manta, silla	100-200
Toga	900
Túnica	2.000
Botas buenas	1300
Calzas, cinturón, faja	100-300
Vestido de mujer	200-500
Capucha , sandalias, zuecos , Camisa	100-300
Botas de montar, capa	500-900
Yunque	1200
Reloj de sol	1400
Reloj de arena	1700
Sabana	50-100
Saco (0.12 m3)	100
Tela, grande cal (1m2)	200
Tela, fina (1m2)	25
Tela, sencilla (1m2)	10
Tienda grande (4 pers.)	3.200
Tienda pabellón (6 pers.)	5.800
Tienda pequeña (2 pers.)	2.100
Tinta escribir	100
Tiza (por barra)	10-40
Balanza	3.500

Artículo	\$
Cuenco de estofado	100-400
Pinta de fresas	100-200
Gachas y pan	100
Trozo de carne, taza de sopa	100-200
Queso (1Kg.)	300
Pinta de cerveza o sidra	100-200
Dromedario	5000
Cerdo	900
Caballo de montar (MV -2)	2.140
Ganso	500
Gallina	50
Caballo de batalla (MV -1)	53.000
Loto (sin preparar)	300
Comida normal para uno	300
Polvo de loto negro	5.000
Polen de loto negro	2.000
Zafiros y rubíes	5.000
Collares engarzados con joyas	12.000
Libro con ilustraciones	150
Lona (1 m2)	200
Zapatos	600
Alforjas grandes	700
Alforjas pequeñas	500
Arneses carro	300
Bote (4 pers.)	5.400
Barco mercante (40 pers.)	150.000
Carreta (3 pers.)	2.700
Carro, grande (14 pers.)	7.800
Carro, pequeño (2 pers.)	5.400
Carruaje (4 pers.)	11.800
Chalupa (4 pers.)	11.000
4 herraduras	100-300
Piragua (2 pers.)	1.200
Remo	600
Rueda, carro, silla de montar	1.300
Vela barco	3.300
Yugo, buey	900
Yugo, caballo	1.100
Pasaje en un barco mercante	2.100
Pasaje en un transbordador	1.100
Pasaje en un barco acondicionado	3.500
Establo y forraje por día	100
Dracma de sal	1
Dracma de pimienta	140
Pinta de brandy	400
Pastel	100-200
Pinta de aguamiel	100
Pinta de vino, cesta con huevos	100-400
Pinta de vino de reserva	1.500
Oveja	700
Buey	3.200
Caballo de tiro (MV -3)	13.800
Perro adiestrado	1.600
Asno	2.200
Poni (MV -3)	4.300
Esmeraldas y diamantes	10.000
Collares y otras joyas de oro	1.000-9.000
Delantal de cuero	1.200

BESTIARIO

Bestias y criaturas como PNJs.

Para crear a un personaje no jugador (PNJ) principal, creadlo repartiendo puntos, igual que se crea un PJ. Para crear un PNJ secundario, usa el modelo básico descrito aquí debajo.

Modelo básico			
CAR: 5	INT: 5	Atletismo: 4	Sigilo: 4
DES: 5	FUE: 5	Supervivencia: 4	Pelea: 4
VOL: 5	HAB: 5	Sex appeal: 4	Alerta: 4
PER: 5	CON: 5	Concentración: 4	Lucha: 4
Coraje: 4	Puntería: 4	Persuadir: 4	Libido: 4
Ocultismo: 4	2PG libres para objetos o habilidades.		

Posteriormente, escoge una de las razas de ejemplo del bestiario, o invéntate otra nueva, y aplica los modificadores y rasgos pertinentes al personaje que ya tenías creado.

Recordad también las variaciones en el Auto-Respeto, los PV y PM. El director también puede asignar a su creación experiencia adicional, es decir, puntos extra en alguna habilidad relevante, para crear versiones de élite o superiores.

Aclaraciones sobre la alimentación.

En la mayoría de los casos, las criaturas y bestias se alimentan de carne, vegetales o demás alimentos comunes. Estas criaturas se alimentarán igual que cualquier otro personaje corriente, y la cosa no tendrá más misterio ni complicaciones.

Sin embargo, algunas de ellas tienen una alimentación más exótica, a base de fluidos sexuales o de la energía espiritual de sus amantes. En estos casos, dichas criaturas preferirán alimentarse de “víctimas” que les resulten sexualmente atractivas.

La alimentación por semen o fluidos vaginales no conllevan mayores prejuicios, simplemente la criatura tendrá cierta predisposición a practicar el sexo oral cuando tenga hambre.

La alimentación mediante el drenado de energía espiritual supone un -1 en la Voluntad de la víctima, durante 24 horas, por cada 15 Puntos de Placer que acumule durante la escena sexual.

Los intervalos entre comida y comida son similares a todos los seres vivos. Si un personaje no se alimenta o descansa lo suficiente, el director es libre de imponerle las penalizaciones que estime más oportunas (usualmente, entre -3 y -9 a sus tiradas físicas.)

Aclaraciones sobre las imágenes.

Independientemente del género o edad mostrado en las imágenes del bestiario, cualquiera de las razas nombradas a continuación puede pertenecer a cualquier sexo, edad y orientación sexual.

El género y la orientación sexual han de ser definidas por el Director en cada caso concreto. Opcionalmente, podéis tirar en esta tabla para determinarlo de forma aleatoria.

1d12	Genero y orientación sexual
1-2	Varón heterosexual
3	Varón homosexual
4	Varón bisexual
5-6	Hembra heterosexual
7	Hembra homosexual
8	Hembra bisexual
9-12	Compatible con los gustos del personaje implicado o más cercano

La edad y la posibilidad de que sean transexuales o hermafroditas también puede ser definida de forma aleatoria, si así lo deseáis.

1d12	Edad	1d12	Cambio de sexo
1-4	Joven	1-4	Transexual
5-10	Adulto	5-6	Hermafrodita
11-12	Maduro	7-12	Sin cambio

Las criaturas transexuales o hermafroditas han de poseer el Rasgo pertinente, aunque su plantilla particular no lo especifique. Aquellas criaturas que ya posean alguno de estos dos rasgos, los tendrán salga lo que salga en la tabla, por lo que no sería preciso realizar esa tirada.

La Disposición y las Tendencias si serán específicas a cada criatura en concreto, y están señaladas en sus correspondientes estadísticas. Por supuesto, solo son una guía, si un jugador o el Director usan estas plantillas para crear un personaje principal o especial, podrá modificar dicho valores como mejor crea conveniente, ya que no todos los personajes han de seguir a rajatabla las tendencias típicas de su especie.

Compendio de criaturas.

A continuación, una nutrida cantidad de criaturas de ejemplo, para decorar vuestras partidas.

Djinn (Genio de aire).

Tipo: Espíritu.
Familia: Genios.
Hábitat: Reino celestial.
Disposición: Devota, gentil.
Dieta: energía espiritual, fluidos vaginales, semen.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 4.
Tradición: 4.
Sumisión: 4.
Dominación: 0.



Rasgos: Pechos/ miembro lecheros (Sexualidad +2, CON +1, Sex appeal +3, DES -2). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3). Hermafrodita (Alerta -3, Atletismo -3, Sexualidad +3, Libido +3).

Troll

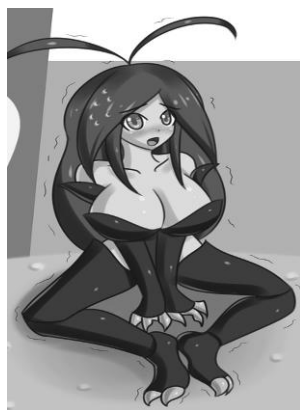
Tipo: Humanoide.
Familia: Trasgos.
Hábitat: Bosques, cuevas.
Disposición: Lujuriosa, diligente.
Dieta: Omnívora, preferiblemente animales.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradición: 0.
Sumisión: 4.
Dominación: 0.



Rasgos: Bárbaro (Sex appeal +2, Libido +3, CAR -1). Regeneración (Ocultismo -4).

Bicho Maligno (Cucarachas humanoides)

Tipo: Bestia.
Familia: Insectos.
Hábitat: alcantarillas, cuevas.
Disposición: Viciosa, tímida.
Dieta: Cualquier cosa.
Romanticismo: 5.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 2.
Sumisión: 5.
Dominación: 0.



Rasgos: Rasgo bestial: insecto (DES +3, CAR -3). Sentidos agudos (PER +4, VOL -2, INT -2).

Driadas

Tipo: Planta.
Familia: Árboles.
Hábitat: Bosques.
Disposición: Gentil, apasionada.
Dieta: Semen, fluidos vaginales, savia de los árboles.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 4.
Dominación: 0.



Rasgos: Cobertura elemental: madera (+3 en toda tirada de combate, -3 en toda triada sexual). Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2).

Homúnculo

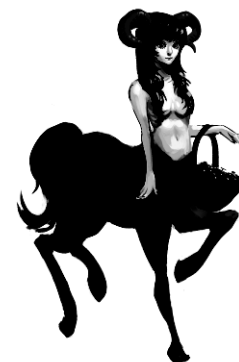
Tipo: Artificial.
Familia: Quiméricos.
Hábitat: Torres, mazmorras.
Disposición: Caótica, devota.
Dieta: Omnívora, preferiblemente Agua pura, fluidos vaginales, semen o semen.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 0.
Tradición: 0.
Sumisión: 4.
Dominación: 0.



Rasgos: Piel coloreada: gris (Ocultismo +2, Sex appeal -2). Escualido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +2, Sex appeal +2, CON -1, FUE -1).

Bicornio

Tipo: Bestia humanoide.
Familia: Caballos.
Hábitat: Bosques.
Disposición: Gentil, lujuriosa.
Dieta: Vegetales, fluidos vaginales, semen.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 4.



Rasgos: Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Cuernos (VOL +2, HAB -2). Tipo centauro: caballo (Pelea+3, Atletismo +3, Sex appeal -3, Etiqueta-3).

Tengu (Cuervos humanoides)

Tipo: Bestia.
Familia: Aves.
Hábitat: Montañas.
Disposición: Tranquila, apasionada.
Dieta: Omnívora, mayormente animales y frutas.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradicición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Rasgo bestial: ave (DES +1, PER +2, CAR -3). Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3).

Smile Queen (Reina babosa)

Tipo: Bestias.
Familia: Babosas.
Hábitat: Drenajes, regiones pantanosas, otras.
Disposición: Arrogante, mente simple.
Dieta: Semen, fluidos vaginales, sudor, saliva y otros fluidos.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradicición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 4.



Rasgos: Piel de moco (Sexualidad +2, Coraje -2). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3).

Doppelganger

Tipo: Demonio.
Familia: Mímicos.
Hábitat: Reino infernal, hogares humanos.
Disposición: Tímida, maliciosa.
Dieta: Energía espiritual.
Romanticismo: 3.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 3.
Tradicición: 3.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Transformación: en humano (varía en cada caso). Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3. DES-1, CON -1).

Pixie

Tipo: Humanoide.
Familia: Duendes.
Hábitat: Bosques.
Disposición: Maliciosa, alegre.
Dieta: Polen, semen, fluidos vaginales, frutas.
Romanticismo: 3.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 3.
Tradicición: 3.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Escualido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +3). Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3).

Mímo

Tipo: Demonio.
Familia: Mímicos.
Hábitat: Torres y Cuevas, todo lugar donde estos cofres puedan ser encontrados.
Disposición: Alegre, apasionada.
Dieta: Energía espiritual.
Romanticismo: 3.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 6.
Tradicición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Transformación: cofre (FUE +2, CON +2, DES -2, PER -2). Escualido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +2, Sex Appeal+2, CON-1, FUE -1).

Sirena

Tipo: Bestia humanoide.
Familia: Peces.
Hábitat: Océano.
Disposición: Gentil, ingenua.
Dieta: Omnívora, mayormente algas y mariscos.
Romanticismo: 6.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradicición: 6.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Tipo centauro: pez (Sexualidad +4, Atletismo +2, Sex appeal -3, Etiqueta-3).

Werebat (Hombres y mujeres-murciélago)

Tipo: Cambia formas.
Familia: Quirópteros.
Hábitat: Cuevas.
Disposición: Sádica, egoísta.
Dieta: Omnívora, principalmente plantas y animales pequeños.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradicción: 0.
Sumisión: 2.
Dominación: 2.



Rasgos: Transformación: murciélago (DES +2, CAR +1, PER -2, HAB -1). Sentidos agudos (PER +4, VOL -2, INT -2). Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3).

Matango (Hongos humanoides)

Tipo: Planta.
Familia: Hongos.
Hábitat: Bosques.
Dieta: Nutrientes del suelo, semen, fluidos vaginales.
Disposición: Gentil, tímida.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradicción: 4.
Sumisión: 4.
Dominación: 0.



Rasgos: Cobertura elemental: madera (+3 en toda tirada de combate, -3 en toda triada sexual). Escuálido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +2, Sex appeal +2, CON -1, FUE -1).

Medusa (Gorgona)

Tipo: Bestia humanoide.
Familia: Reptiles.
Hábitat: Cuevas, Torres y Túneles.
Disposición: Egoísta, dominante.
Dieta: Carnívora.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 6.
Tradicción: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 3.



Rasgos: Tipo centauro: serpiente (Pelea+2, Atletismo +4, Sex appeal -3, Etiqueta-3). Cabello exótico: serpientes (HAB -2, CAR +2).

Lizardman (Lagartos humanoides)

Tipo: Bestia.
Familia: Reptiles.
Hábitat: Cuevas
Disposición: Dominante, feroz.
Dieta: Carnívora, mayormente caza y pesca
Romanticismo: 2.
Lujuria: 2.
Fetichismo: 2.
Tradicción: 4.
Sumisión: 2.
Dominación: 0.



Rasgos: Escamas (CON +2, Armadura +5, VOL -2, CAR -2). Cola prensil (Sex appeal +3, Atletismo -3).

Large Mouse (Ratones humanoides)

Tipo: Bestia.
Familia: Roedores.
Hábitat: Alcantarilla, cuevas, túneles.
Disposición: Caótica, violenta.
Dieta: Omnívora, come de todo.
Romanticismo: 2.
Lujuria: 5.
Fetichismo: 5.
Tradicción: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Rasgo bestial: roedor (DES +3, CAR -3), Sentidos agudos (PER +4, VOL -2, INT -2). Cola prensil (Sex appeal +3, Atletismo -3).

Goblin

Tipo: Humanoide.
Familia: Trastos.
Hábitat: Cuevas, montañas y demás.
Disposición: Enérgica, maliciosa.
Dieta: Omnívora, puede comer lo que sea.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 3.
Tradicción: 3.
Sumisión: 0.
Dominación: 3.



Rasgos: Bárbaro (Sex appeal +2, Lujuria +3, CAR -1). Pertenecía exótica: falo vibratorio mecánico (HAB -1, Concentración -1, libido +3, Sex appeal +3).

Súcubo Menor

Tipo: Demonio.
Familia: Súcubos.
Hábitat: Reino infernal.
Disposición: Voluptuosa, viciosa.
Dieta: Energía espiritual.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradición: 0.
Sumisión: 4.
Dominación: 0.



Rasgos: Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Cola prensil (Sex appeal +3, Atletismo -3).

Imp (diablillo sirviente).

Tipo: Demonio.
Familia: Diablos.
Hábitat: Reino infernal.
Disposición: Mente simple, maliciosa.
Dieta: Energía espiritual.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradición: 0.
Sumisión: 2.
Dominación: 2.



Rasgos: Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3). Cola prensil (Sex appeal +3, Atletismo -3).

Babosa Gigante (Caracoles humanoides)

Tipo: Bestia.
Familia: Babosas.
Hábitat: Alcantarilla, pantanos, bosques.
Disposición: Gentil, tranquila.
Dieta: Herbívora, mayormente retoños.
Romanticismo: 5.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 5.
Sumisión: 2.
Dominación: 0.



Rasgos: Piel de moco (Sexualidad +2, Coraje -2). Tipo Centauro: caracol (Sigilo +2, Atletismo +4, Sex appeal -3, Etiqueta-3).

Hornet (Avispas humanoides)

Tipo: Bestia.
Familia: Insectos.
Hábitat: Regiones Arbóreas.
Disposición: Feroz, de fuerte voluntad.
Dieta: Carnívora, mayormente animales pequeños e insectos.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 4.
Tradición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 5.



Rasgos: Rasgo bestial: insecto (DES +3, CAR -3), Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3).

Honeybee (Abejas humanoides)

Tipo: Bestia.
Familia: Insectos.
Hábitat: Tierras fértiles, Bosques.
Disposición: Gentil, devota.
Dieta: Néctar de flores.
Romanticismo: 5.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 3.
Dominación: 0.



Rasgos: Rasgo bestial: insecto (DES +3, CAR -3), Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3). Pertenecía exótica: miel (DES -1, Concentración -1, libido +3, Sex appeal +3).

Hormiga gigante

Tipo: Bestia.
Familia: Insectos.
Hábitat: Madrigueras (bajo tierra), cuevas.
Disposición: Diligente, devota.
Dieta: Omnívora, granos y animales pequeños sobre todo.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 4.
Dominación: 0.



Rasgos: Rasgo bestial: insecto (DES +3, CAR -3). Brazos múltiples (Fuerza +3, Sex appeal -3, Sexualidad-3, Persuadir-3, Concentración-3, Sigilo-3).

Arpía

Tipo: Bestia.
Familia: Aves.
Hábitat: Tierras fértiles, montañas.
Disposición: Alegres, apasionadas.
Dieta: Omnívora, mayormente frutas y animales pequeños.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Rasgo bestial: ave (DES +1, PER +2, CAR -3). Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3). Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2).

Gólem

Tipo: Artificial.
Familia: Estatuas.
Hábitat: Ninguna.
Disposición: Caótica, fría.
Dieta: Omnívora, preferiblemente semen o fluidos vaginales.
Romanticismo: 6.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 0.
Sumisión: 6.
Dominación: 0.



Rasgos: Corpulencia (CON +2, FUE +2, CAR -4). Forma de batalla (Armadura +3, Pelea +3, Sexualidad-3, Sex appeal -3).

Slime (Babosa)

Tipo: Bestia.
Familia: Babosas.
Hábitat: Planicies, sabanas, y estepas.
Disposición: Mente simple, dócil.
Dieta: Semen, fluidos vaginales, saliva, sudor y demás fluidos.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 4.
Dominación: 0.



Rasgos: Piel de moco (Sexualidad +2, Coraje -2). Piel coloreada: azul (Ocultismo +2, Sex appeal -2)..

Hadas

Tipo: Humanoide.
Familia: Duendes.
Hábitat: Bosques.
Disposición: alegre, energética.
Dieta: Semen, fluidos vaginales, néctar de las flores.
Romanticismo: 3.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 5.
Tradición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Infante (Pelea -3, Atletismo -3, Ocultismo +6). Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3).

Elfo

Tipo: Humanoide.
Familia: Elfos.
Hábitat: Bosques.
Disposición: Arrogante, fría.
Dieta: Omnívora, come de todo.
Romanticismo: 5.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 5.
Sumisión: 2.
Dominación: 0.




Rasgos: Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3).


Echidna (Naga)


Tipo: Bestia humanoide.
Familia: Reptiles.
Hábitat: En la Profundidad de los túneles
Disposición: Lujuriosa, arrogante.
Dieta: Carnívora.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 5.
Fetichismo: 2.
Tradición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 5.




Rasgos: Tipo centauro: serpiente (Pelea+2, Atletismo +4, Sex appeal -3, Etiqueta-3). Mirada hipnótica (CAR +3, CON -2, HAB -1). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3).


Lamia	
Tipo: Bestia humanoide. Familia: Reptiles. Hábitat: Desiertos, cuevas en regiones calientes, montañas. Disposición: Caótica, de fuerte voluntad. Dieta: Carnívora. Romanticismo: 0. Lujuria: 6. Fetichismo: 6. Tradición: 0. Sumisión: 0. Dominación: 0.	
Rasgos: Tipo centauro: serpiente (Pelea+2, Atletismo +4, Sex appeal -3, Etiqueta-3). Escamas (CON +2, Armadura +5, VOL -2, CAR -2). Lengua larga (HAB +3, VOL -2, FUE -1).	

Gárgola	
Tipo: Artificial. Familia: Estatuas. Hábitat: Torres, castillos antiguos. Disposición: Dócil, caótica. Dieta: Semen, fluidos vaginales, carne. Romanticismo: 3. Lujuria: 3. Fetichismo: 0. Tradición: 3. Sumisión: 3. Dominación: 0.	
Rasgos: Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3). Cola prensil (Sex appeal +3, Atletismo -3).	

Sea Slime (Babosa de mar)	
Tipo: Bestia. Familia: Babosas. Hábitat: Océano. Disposición: Mente simple, dócil. Dieta: Semen, fluidos vaginales, saliva, sudor y demás fluidos. Romanticismo: 5. Lujuria: 0. Fetichismo: 0. Tradición: 4. Sumisión: 3. Dominación: 0.	
Rasgos: Piel de moco (Sexualidad +2, Coraje -2). Piel coloreada: blanca (Ocultismo +2, Sex appeal -2).	

Roper (semidemonio con tentáculos)	
Tipo: Humanoide. Familia: Semi-demonio. Hábitat: Cuevas, túneles, torres. Disposición: Lujuriosa, viciosa. Dieta: Semen, saliva, fluidos vaginales, sudor y otros fluidos. Romanticismo: 0. Lujuria: 0. Fetichismo: 6. Tradición: 0. Sumisión: 0. Dominación: 6.	
Rasgos: Tentáculos (HAB +2, DES -2). Transexual (Alerta -3, Atletismo -3, Sexualidad +3, Libido +3).	

Arpía Negra	
Tipo: Bestia. Familia: Aves. Hábitat: Tierras fértiles, montañas. Disposición: Viciosa, apasionada. Dieta: Omnívora, mayormente nueces y animales pequeños. Romanticismo: 0. Lujuria: 4. Fetichismo: 4. Tradición: 4. Sumisión: 0. Dominación: 0.	
Rasgos: Rasgo bestial: ave (DES +1, PER +2, CAR -3). Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3).	

Werewolf (Hombres y mujeres-lobo)	
Tipo: Cambia formas. Familia: Cánidos. Hábitat: Bosques, montañas Disposición: Feroz, leal Dieta: Carnívora, mayormente animales pequeños. Romanticismo: 0. Lujuria: 5. Fetichismo: 3. Tradición: 2. Sumisión: 0. Dominación: 2.	
Rasgos: Transformación: lobo (DES +1, HAB -3, FUE +2). Sentidos agudos (PER +4, VOL -2, INT -2). Colmillos (VOL +2, INT -1, HAB -1).	

Elfo Oscuro

Tipo: Humanoide.
Familia: Elfos.
Habitad: Bosques, realidad demoníaca.
Disposición: Viciosa, lujuriosa.
Dieta: Omnívoros, comen de todo.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 4.



Rasgos: Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3).

Centauro común

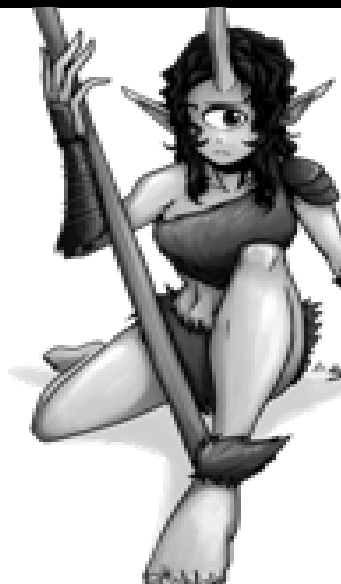
Tipo: Bestia humanoide.
Familia: Caballos.
Hábitat: Planicies, bosques.
Disposición: Violenta, autosuficiente.
Dieta: Omnívora, pero prefiere cazar.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 4.



Rasgos: Tipo centauro: caballo (Pelea+3, Atletismo +3, Sex appeal -3, Etiqueta-3). Pechos/ miembro lechero (Sexualidad +2, CON +1, Sex appeal +3, DES -2).

Cíclope

Tipo: Humanoide.
Familia: Ogros.
Hábitat: En lo profundo de las montañas.
Disposición: Tranquila, autosuficiente.
Dieta: Omnívora, mayormente frutas y animales de la montaña.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 5.



Rasgos: Corpulencia (CON +2, FUE +2, CAR -4). Cuernos (VOL +2, HAB -2).

Súcubo Mayor

Tipo: Demonio.
Familia: Súcubos.
Hábitat: Reino infernal.
Disposición: Lujuriosa, voluptuosa.
Dieta: Energía espiritual.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 4.



Rasgos: Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3). Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Pechos / miembro lechero (Sexualidad +2, CON +1, Sex appeal +3, DES -2). Cola prensil (Sex appeal +3, Atletismo -3).

Cocatríz

Tipo: Bestia.
Familia: Aves.
Hábitat: Montañas, cuevas.
Disposición: Tímida, autosuficiente.
Dieta: Omnívora, mayormente frutas, granos e insectos.
Romanticismo: 2.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 3.
Dominación: 0.



Rasgos: Rasgo bestial: ave (DES +1, PER +2, CAR -3). Órgano exótico: brazos emplumados (Sexualidad +3, Sex appeal +3, Libido +4, Constitución -2).

Red Slime (Babosa roja)

Tipo: Bestia.
Familia: Babosas.
Hábitat: Planicies, Sabanas, cualquier terreno abierto.
Disposición: Mente simple, de fuerte voluntad.
Dieta: Semen, fluidos vaginales, saliva, sudor y otros fluidos.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 4.



Rasgos: Piel de moco (Sexualidad +2, Coraje -2). Piel coloreada: roja (Ocultismo +2, Sex appeal -2).

Beelzebud (Moscas humanoides)

Tipo: Demonio.
Familia: Bestias infernales.
Hábitat: Reino infernal.
Disposición: Violenta, lujuriosa.
Dieta: Come de todo, preferiblemente energía espiritual.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 6.
Tradición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 3.



Rasgos: Rasgo bestial: insecto (DES +3, CAR -3). Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3).

Arachne (Arañas humanoides)

Tipo: Bestia humanoide.
Familia: Arácnidos.
Hábitat: Cuevas, Bosques profundos.
Disposición: De fuerte voluntad, sádica.
Dieta: Carne de animales salvajes.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 2.
Tradición: 0.
Sumisión: 3.
Dominación: 3.



Rasgos: Tipo centauro: araña (Pelea+2, Atletismo +2, Intimidar +2, Sex appeal -3, Etiqueta-3). Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3. DES-1, CON -1).

Kappa (tortuga humanoide)

Tipo: Bestia humanoide.
Familia: Reptiles.
Hábitat: Ríos y lagos.
Disposición: Alegre, tímida.
Dieta: Omnívora, preferiblemente peces y pepinillos.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 3.
Tradición: 3.
Sumisión: 2.
Dominación: 0.



Rasgos: Rasgo bestial: tortuga (DES +1, CON +2, CAR -3). Hermafrodita (Alerta -3, Atletismo -3, Sexualidad +3, Libido +3).

Alraune (Plantas humanoides)

Tipo: Planta.
Familia: Arbustos.
Hábitat: Bosques, junglas.
Disposición: Lujuriosa, voluptuosa
Dieta: Nutrientes del suelo, flores, fluidos vaginales, semen.
Romanticismo: 6.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 3.
Sumisión: 0.
Dominación: 3.



Rasgos: Órgano exótico: tentáculos con campana succionadora (Sexualidad +3, Sex appeal +3, Libido +4, Constitución -2). Familiar: grupo de insectos (-1 en FUE, DES y CON). Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2).

Wererabbit (Hombres y mujeres-conejo)

Tipo: Cambia formas.
Familia: Roedores.
Hábitat: Tierras fértiles, praderas, bosques.
Disposición: Ingenua, energética.
Dieta: Herbívora, mayormente pasto y vegetales.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 5.
Fetichismo: 0.
Tradición: 0.
Sumisión: 3.
Dominación: 0.



Rasgos: Transformación: conejo (DES +3, CAR +3, CON -3, FUE -3). Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2).

Youko (Zorros humanoides)

Tipo: Bestia humanoide.
Familia: Cánidos.
Hábitat: Bosques, montañas, villas humanas
Disposición: Lujuriosa, egoísta.
Dieta: Omnívora, prefiere la carne.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



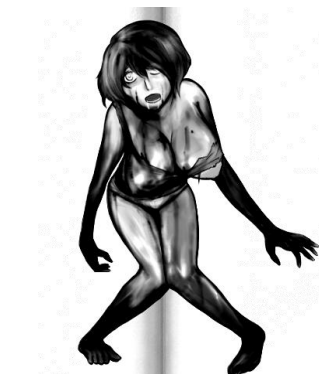
Rasgos: Rasgo bestial: zorro (DES +2, HAB +1, CAR -3). Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Sentidos agudos (PER +4, VOL -2, INT -2).

Yuki-Onna (Hombres y mujeres de las nieves)

Tipo: No muerto.**Familia:** Almas en pena.**Hábitat:** Montañas nevadas, glaciales.**Disposición:** Gentil, autosuficiente.**Dieta:** Omnívora, come de todo.**Romanticismo:** 4.**Lujuria:** 4.**Fetichismo:** 4.**Tradición:** 0.**Sumisión:** 0.**Dominación:** 0.

Rasgos: No muerto (CON +4, -4 en Sex appeal, Libido, Supervivencia, Persuadir, y Sexualidad). Cobertura elemental: hielo (+3 en toda tirada de combate, -3 en toda triada sexual). Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2).

Zombie

Tipo: No Muerto.**Familia:** Revividos.**Hábitat:** Cementerios, catacumbas.**Disposición:** Mente simple.**Dieta:** Carne fresca.**Romanticismo:** 0.**Lujuria:** 0.**Fetichismo:** 0.**Tradición:** 6.**Sumisión:** 6.**Dominación:** 0.

Rasgos: No muerto (CON +4, -4 en Sex appeal, Libido, Supervivencia, Persuadir, y Sexualidad). Lengua larga (HAB +3, VOL -2, FUE -1).

Sacerdote oscuro

Tipo: Humanoide.**Familia:** Humanos o elfos.**Hábitat:** Templos, ciudades humanas.**Disposición:** Lujuriosa, devota.**Dieta:** Omnívora.**Romanticismo:** 0.**Lujuria:** 4.**Fetichismo:** 4.**Tradición:** 0.**Sumisión:** 4.**Dominación:** 0.

Rasgos: Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Escuálido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +2, Sex appeal +2, CON -1, FUE -1).

Vampiro

Tipo: No Muerto.**Familia:** Nosferatus.**Hábitat:** Castillos, ciudades humanas.**Disposición:** Lujuriosa, arrogante.**Dieta:** Sangre.**Romanticismo:** 0.**Lujuria:** 4.**Fetichismo:** 4.**Tradición:** 0.**Sumisión:** 0.**Dominación:** 4.

Rasgos: No muerto (CON +4, -4 en Sex appeal, Libido, Supervivencia, Persuadir, y Sexualidad). Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3. DES -1, CON -1). Mirada hipnótica (CAR +3, CON -2, HAB -1).

Mandrágora

Tipo: Planta.**Familia:** Arbustos.**Hábitat:** Bosques, junglas.**Disposición:** Dócil, tímida.**Dieta:** Nutrientes del suelo, savia, fluidos vaginales, semen.**Romanticismo:** 2.**Lujuria:** 2.**Fetichismo:** 0.**Tradición:** 3.**Sumisión:** 5.**Dominación:** 0.

Rasgos: Infante (Pelea -3, Atletismo -3, Ocultismo +6). Tentáculos (HAB +2, DES -2).

Unicornio

Tipo: Bestia.**Familia:** Caballos.**Habitad:** Bosque profundo.**Disposición:** Gentil, tímida.**Dieta:** Vegetales, fluidos vaginales, semen.**Romanticismo:** 6.**Lujuria:** 0.**Fetichismo:** 0.**Tradición:** 6.**Sumisión:** 0.**Dominación:** 0.

Rasgos: Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3). Cuernos (VOL +2, HAB -2). Cuernos (VOL +2, HAB -2).

Enano común

Tipo: Humanoide.
Familia: Enanos.
Hábitat: Cuevas, minas, asentamientos humanos.
Disposición: Enérgica, lujuriosa.
Dieta: Omnívora, come de todo.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 5.



Rasgos: Corpulencia (CON +2, FUE +1, CAR -3). Bárbaro (Sex appeal +2, Libido +3, CAR -1).

Holstauro

Tipo: Bestia humanoide.
Familia: Toros.
Hábitat: Llanuras y estepas.
Disposición: Gentil, devota.
Dieta: Omnívora, mayormente animales y frutas.
Romanticismo: 5.
Lujuria: 2.
Fetichismo: 0.
Tradición: 5.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Rasgo bestial: toro (CON +1, FUE +2, CAR -3). Pechos / miembro lechero (Sexualidad +2, CON +1, Sex appeal +3, DES -2). Cuernos (VOL +2, HAB -2).

Fantasma

Tipo: No muerto.
Familia: Almas en pena.
Hábitat: Cementerios y casas abandonadas.
Disposición: Mente simple, tímida.
Dieta: Semen, fluidos vaginales, energía espiritual.
Romanticismo: 2.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 0.
Tradición: 3.
Sumisión: 4.
Dominación: 0.



Rasgos: Infante (Pelea -3, Atletismo -3, Ocultismo +6). No muerto (CON +4, -5 en Sex appeal, Libido, Etiqueta, y Sexualidad). Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2).

Dullahan (jinete sin cabeza)

Tipo: No muerto.
Familia: Almas en pena.
Hábitat: Cementerios, castillos abandonados.
Disposición: Dócil, gentil.
Dieta: Semen, fluidos vaginales, energía espiritual.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 2.
Fetichismo: 2.
Tradición: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: No muerto (CON +4, -4 en Sex appeal, Libido, Supervivencia, Persuadir, y Sexualidad). Forma de batalla (Armadura +3, Pelea +3, Sexualidad -3, Sex appeal -3).

Ghoul

Tipo: No muerto.
Familia: Reanimados.
Hábitat: Cementerios.
Disposición: Feroz, de fuerte voluntad.
Dieta: Carne de todo tipo.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradición: 0.
Sumisión: 2.
Dominación: 2.




Rasgos: Berserker (Libido +3, Intimidar +3, Sex appeal -3, Persuadir -3). No muerto (CON +4, -4 en Sex appeal, Libido, Supervivencia, Persuadir, y Sexualidad).


Dhampir

Tipo: Humanoide.
Familia: Semi-demonio.
Habitad: Bosque profundo, asentamientos humanos.
Disposición: Gentil, fría.
Dieta: Omnívora, come de todo.
Romanticismo: 3.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 3.
Tradición: 3.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Forma de batalla (Armadura +3, Pelea +3, Sexualidad -3, Sex appeal -3). Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3. DES -1, CON -1).

Bruja	
Tipo: Humanoide. Familia: Humanos o elfos. Hábitat: Ciudades, bosques. Disposición: Arrogante, apasionada. Dieta: Omnívora, come de todo. Romanticismo: 3. Lujuria: 3. Fetichismo: 3. Tradicción: 0. Sumisión: 0. Dominación: 3.	
Rasgos: Infante (Pelea -3, Atletismo -3, Ocultismo +6). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3).	

Amazonas	
Tipo: Humanoide. Familia: Humanos. Hábitat: Bosques. Disposición: De fuerte voluntad, lujuriosa. Dieta: Omnívora, mayormente animales y frutas. Romanticismo: 0. Lujuria: 3. Fetichismo: 3. Tradicción: 3. Sumisión: 0. Dominación: 3.	
Rasgos: Bárbaro (Sex appeal +2, Libido +3, CAR -1). Pechos/miembro lechero (Sexualidad +2, CON +1, Sex appeal +3, DES -2).	

Materia oscura	
Tipo: Demonio. Familia: Bestias infernales. Hábitat: Reino infernal. Disposición: Lujuriosa, sádica. Dieta: Energía espiritual. Romanticismo: 0. Lujuria: 6. Fetichismo: 0. Tradicción: 0. Sumisión: 0. Dominación: 6.	
Rasgos: Tentáculos (HAB +2, DES -2). Regeneración (Ocultismo -4).	

Baphomet (Demonio cabrío).	
Tipo: Demonio. Familia: Bestias infernales. Hábitat: Reino infernal. Disposición: Apasionada, maliciosa. Dieta: Come de todo, preferiblemente energía espiritual. Romanticismo: 0. Lujuria: 5. Fetichismo: 0. Tradicción: 4. Sumisión: 0. Dominación: 3.	
Rasgos: Rasgo bestial: cabra (DES +2, FUE +1, CAR -3). Cuernos (VOL +2, HAB -2).	

Ángel	
Tipo: Espíritu. Familia: Serafines. Habitad: Reino celestial. Disposición: Devota, alegre. Dieta: Energía espiritual. Romanticismo: 6. Lujuria: 0. Fetichismo: 0. Tradicción: 6. Sumisión: 0. Dominación: 0.	
Rasgos: Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3). Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2).	

Ángel caído	
Tipo: Espíritu. Familia: Serafines (corrupto). Hábitat: Reino infernal. Disposición: Enérgica, viciosa. Dieta: Energía espiritual. Romanticismo: 0. Lujuria: 4. Fetichismo: 4. Tradicción: 0. Sumisión: 0. Dominación: 4.	
Rasgos: Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3). Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2).	

Mediano común

Tipo: Humanoide.
Familia: Medianos.
Hábitat: ciudades y aldeas.
Disposición: Enérgica, alegre.
Dieta: omnívora, come de todo.
Romanticismo: 3.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 5.
Tradicción: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Infante (Pelea -3, Atletismo -3, Ocultismo +6).
Sentidos agudos (PER +4, VOL -2, INT -2).

Ogro común

Tipo: Humanoide.
Familia: Ogros.
Hábitat: Montañas, cuevas.
Disposición: De fuerte voluntad, feroz.
Dieta: Carne, preferiblemente animales.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 0.
Tradicción: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 4.



Rasgos: Corpulencia (CON +2, FUE +1, CAR -1). Berserker (Libido +3, Intimidar +3, Sex appeal -3, Persuadir-3).

Red oni (ogro rojo)

Tipo: Humanoide.
Familia: Ogros.
Hábitat: Cavernas y cuevas.
Disposición: Tranquila, arrogante.
Dieta: Omnívora, más que todo sake.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 6.
Fetichismo: 3.
Tradicción: 3.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Berserker (Libido +3, Intimidar +3, Sex appeal -3, Etiqueta-3). Cuernos (VOL +2, HAB -2). Piel coloreada: roja (Ocultismo +2, Sex appeal -2).

Ignis

Tipo: Espíritu.
Familia: Elementales.
Hábitat: Volcanes, desiertos.
Disposición: Enérgica, apasionada.
Dieta: Fuego y calor extremo, fluidos vaginales, semen.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 0.
Tradicción: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Cobertura elemental: fuego (+3 en toda tirada de combate, -3 en toda triada sexual). Berserker (Libido +3, Intimidar +3, Sex appeal -3, Persuadir-3).

Momía

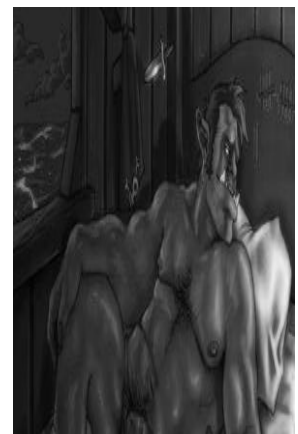
Tipo: No Muerto.
Familia: Reanimados.
Hábitat: Cementerios, templos.
Disposición: Mente simple, tranquila.
Dieta: Semen, fluidos vaginales, saliva y otros fluidos.
Romanticismo: 2.
Lujuria: 2.
Fetichismo: 0.
Tradicción: 3.
Sumisión: 5.
Dominación: 0.




Rasgos: No muerto (CON +4, -4 en Sex appeal, Libido, Supervivencia, Persuadir, y Sexualidad). Órgano exótico: vendaje por todo el cuerpo (Sexualidad +3, Sex appeal +3, Libido +4, Constitución -2).

Orco


Tipo: Humanoide.
Familia: Trascos.
Habitad: Montañas, bosques, estepas.
Disposición: Feroz, lujuriosa.
Dieta: Omnívoros, preferiblemente carne.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 3.
Fetichismo: 3.
Tradicción: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 2.





Rasgos: Colmillos (VOL +2, INT -2). Bárbaro (Sex appeal +2, Libido +3, CAR -1).


Kunoichi	
Tipo: Demonio. Familia: Súcubos. Habitad: Montañas, asentamientos humanos. Disposición: Tranquila, fría. Dieta: Energía espiritual. Romanticismo: 0. Lujuria: 6. Fetichismo: 0. Tradición: 6. Sumisión: 0. Dominación: 0.	
Rasgos: Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3, DES-1, CON -1). Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2).	


Undine	
Tipo: Espíritu. Familia: Elementales. Habitad: Ríos, Océanos, Lagos. Disposición: Devota, tranquila. Dieta: Agua pura, fluidos vaginales, semen. Romanticismo: 3. Lujuria: 3. Fetichismo: 3. Tradición: 3. Sumisión: 0. Dominación: 0.	
Rasgos: Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3, DES-1, CON -1). Cobertura elemental: agua (+3 en toda tirada de combate, -3 en toda tirada sexual).	

Nereida	
Tipo: Demonio. Familia: Súcubos. Habitad: Ríos, océanos, lagos. Disposición: Lujuriosa, tranquila. Dieta: Energía espiritual. Romanticismo: 0. Lujuria: 4. Fetichismo: 4. Tradición: 0. Sumisión: 0. Dominación: 4.	
Rasgos: Voz seductora (CAR +3, CON -2, FUE -1). Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2).	

Merrow	
Tipo: Bestia humanoide. Familia: Peces. Habitad: Ríos y lagos. Disposición: Viciosa, ingenua. Dieta: Peces, algas, moluscos. Romanticismo: 0. Lujuria: 4. Fetichismo: 3. Tradición: 0. Sumisión: 5. Dominación: 0.	
Rasgos: Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2). Tipo Centauro: pez (Sexualidad +4, Atletismo +2, Sex appeal -3, Etiqueta-3).	

Esfinge	
Tipo: Bestia. Familia: Felinos. Habitad: Desiertos. Disposición: Leal, viciosa. Dieta: Omnívoro, preferiblemente carne. Romanticismo: 2. Lujuria: 2. Fetichismo: 0. Tradición: 4. Sumisión: 2. Dominación: 2.	
Rasgos: Rasgo bestial: gato (DES +2, PER +1, CAR -3). Intelectual (INT +2, HAB +2, DES-2, PER -2). Intelectual (INT +2, HAB +2, DES-2, PER -2).	

Scylla	
Tipo: Bestia humanoide. Familia: Moluscos. Habitad: Océano. Disposición: De voluntad fuerte, dominante. Dieta: Carnívora, mayormente pescado. Romanticismo: 0. Lujuria: 4. Fetichismo: 3. Tradición: 0. Sumisión: 0. Dominación: 5.	
Rasgos: Tentáculos (HAB +2, DES -2). Tipo centauro: pulpo (Pelea+5, Atletismo +1, Sex appeal -3, Etiqueta-3).	


Wyvern (Dragón Occidental)	
Tipo: Bestia. Familia: Dracos. Hábitat: Regiones montañosas, cuevas profundas. Disposición: Feroz, arrogante. Dieta: Omnívora, come de todo. Romanticismo: 0. Lujuria: 4. Fetichismo: 4. Tradición: 0. Sumisión: 0. Dominación: 4.	
Rasgos: Transformación: dragón (CON +2, FUE +2, HAB -2, DES -2). Alas (DES +2, Acrobacias +5, CON-3). Cola prensil (Sex appeal +3, Atletismo -3).	

Balrog.	
Tipo: Demonio. Familia: Diablos. Hábitat: Reino infernal. Disposición: Violenta, arrogante. Dieta: Energía espiritual. Romanticismo: 0. Lujuria: 6. Fetichismo: 0. Tradición: 0. Sumisión: 0. Dominación: 6.	
Rasgos: Cabello exótico: fuego (HAB -2, CAR +2). Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3. DES-1, CON -1).	

Ryu (Dragón oriental)	
Tipo: Bestia. Familia: Dracos. Hábitat: Regiones montañosas. Disposición: Autosuficiente, arrogante. Dieta: Omnívora, come de todo. Romanticismo: 5. Lujuria: 3. Fetichismo: 0. Tradición: 4. Sumisión: 0. Dominación: 0.	
Rasgos: Tipo centauro: dragón (Pelea+4, Atletismo +2, Sex appeal -3, Etiqueta-3). Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3. DES-1, CON -1). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3).	

Girtabilu (Escorpión gigante)	
Tipo: Bestia humanoide. Familia: Arácnidos. Hábitat: montañas y estepas secas. Disposición: feroz, tranquila. Dieta: Carne, preferiblemente de otros animales. Romanticismo: 0. Lujuria: 6. Fetichismo: 3. Tradición: 0. Sumisión: 0. Dominación: 3.	
Rasgos: Berserker (Libido +3, Intimidar +3, Sex appeal -3, Persuadir-3). Órgano exótico: cola con aguijón (Sexualidad +3, Sex appeal +3, Libido +4, Constitución -2). Brazos múltiples (Fuerza +3, Sex appeal -3, Sexualidad-3, Persuadir-3, Concentración-3, Sigilo-3).	

Grizzly	
Tipo: Bestia. Familia: Osos. Hábitat: Bosques, regiones montañosas. Disposición: Autosuficiente, feroz. Dieta: Omnívoro, preferiblemente carne. Romanticismo: 4. Lujuria: 4. Fetichismo: 0. Tradición: 4. Sumisión: 0. Dominación: 0.	
Rasgos: Rasgo bestial: oso (CON +2, FUE +1, CAR -3). Pechos / miembro lechero (Sexualidad +2, CON +1, Sex appeal +3, DES -2)	

Mantis	
Tipo: Bestia. Familia: Insectos. Hábitat: Bosques. Disposición: Tranquila, fría. Dieta: Carne de animales salvajes. Romanticismo: 0. Lujuria: 0. Fetichismo: 0. Tradición: 6. Sumisión: 0. Dominación: 6.	
Rasgos: Rasgo bestial: insecto (DES +3, CAR -3). Escuálido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +2, Sex appeal +2, CON -1, FUE -1).	


Nomo (Elemental de tierra)	
Tipo: Espíritu. Familia: Elementales. Habitad: Cuevas, minas, etc. Disposición: Calmada, gentil. Dieta: Nutrientes del suelo, fluidos vaginales, semen. Romanticismo: 4. Lujuria: 0. Fetichismo: 0. Tradición: 5. Sumisión: 3. Dominación: 0.	
Rasgos: Cobertura elemental: tierra (+3 en toda tirada de combate, - 3 en toda triada sexual). Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2).	

Sílfide (Elemental de aire)	
Tipo: Espíritu. Familia: Elemental. Habitad: Terrenos abiertos donde sopla el viento. Disposición: Enérgica, ingenua. Dieta: Aire fresco, fluidos vaginales, semen. Romanticismo: 3. Lujuria: 3. Fetichismo: 0. Tradición: 3. Sumisión: 3. Dominación: 0.	
Rasgos: Cobertura elemental: aire (+3 en toda tirada de combate, - 3 en toda triada sexual). Infante (Pelea - 3, Atletismo -3, Ocultismo +6).	

Kitsune (Zorro espiritual).	
Tipo: Espíritu. Familia: Poltergeists. Hábitat: Asentamientos humanos, bosques. Disposición: apasionada, voluptuosa. Dieta: Energía espiritual humana. Romanticismo: 6. Lujuria: 6. Fetichismo: 0. Tradición: 0. Sumisión: 0. Dominación: 0.	
Rasgos: Intelectual (INT +2, HAB +2, DES-2, PER -2). Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2).	

WereSheep (Hombres y mujeres-oveja)	
Tipo: Cambia formas. Familia: Ovejas. Hábitat: Planicies, asentamientos humanos. Disposición: Gentil, lujuriosa. Dieta: Herbívoro, preferiblemente pasto. Romanticismo: 4. Lujuria: 4. Fetichismo: 0. Tradición: 0. Sumisión: 4. Dominación: 0.	
Rasgos: Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2). Transformación: oveja (DES-1, FUE -2, CAR +3).	

Minotauro	
Tipo: Bestia humanoide. Familia: Toros. Hábitat: Planicies, cuevas y laberintos. Disposición: De voluntad fuerte, feroz. Dieta: Omnívora, preferiblemente carne. Romanticismo: 0. Lujuria: 5. Fetichismo: 0. Tradición: 5. Sumisión: 0. Dominación: 2.	
Rasgos: Rasgo bestial: toro (CON +1, FUE +2, CAR -3). Cuernos (VOL +2, HAB -2).	

Sahuagin (Ranas humanoides)	
Tipo: Bestia. Familia: Peces. Hábitat: Océanos. Disposición: Fría, tranquila. Dieta: Carne, peces, animales salvajes, etc. Romanticismo: 2. Lujuria: 2. Fetichismo: 0. Tradición: 4. Sumisión: 4. Dominación: 0.	
Rasgos: Rasgo bestial: rana (DES +2, CON +1, CAR -3). Lengua larga (HAB +3, VOL -2, FUE -1).	

Marioneta

Tipo: Espíritu.
Familia: Poltergeists.
Hábitat: Hogares humanos, laboratorios.
Disposición: Mente simple, tímida.
Dieta: Energía espiritual humana.
Romanticismo: 2.
Lujuria: 2.
Fetichismo: 2.
Tradición: 2.
Sumisión: 2.
Dominación: 2.



Rasgos: Infante (Pelea -3, Atletismo -3, Ocultismo +6). Escualido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +2, Sex appeal +2, CON -1, FUE -1).

Esqueleto

Tipo: No Muerto.
Familia: Reanimados.
Hábitat: Cementerios, mazmorras.
Disposición: Mente simple, fría.
Dieta: Semen, fluidos vaginales, sudor, saliva y otros fluidos.
Romanticismo: 3.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 0.
Tradición: 3.
Sumisión: 6.
Dominación: 0.



Rasgos: No muerto (CON +4, -4 en Sex appeal, Libido, Supervivencia, Persuadir, y Sexualidad). Escualido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +2, Sex appeal +2, CON -1, FUE -1).

Asuras

Tipo: Demonio.
Familia: Diablos.
Hábitat: Reino infernal.
Disposición: Gentil, dominante.
Dieta: Energía espiritual.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 4.



Rasgos: Brazos múltiples (Fuerza +3, Sex appeal -3, Sexualidad-3, Persuadir-3, Concentración-3, Sigilo-3). Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3, DES-1, CON -1).

Caballero oscuro

Tipo: Humanoide.
Familia: Humano.
Hábitat: Cementerios, castillos, asentamientos humanos.
Disposición: Caótica, leal.
Dieta: Omnívoro, come de todo.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 0.
Tradición: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Forma de batalla (Armadura +3, Pelea +3, Sexualidad-3, Sex appeal -3). Pertenencia exótica: ropas misteriosas (DES -1, Puntería-1, Sex appeal +3, Etiqueta +3).

Werecat (Hombres y mujeres-gato)

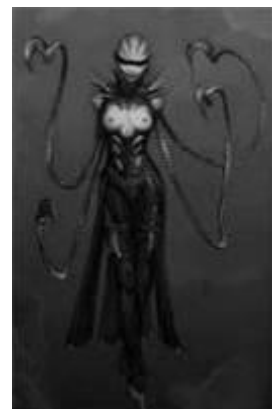
Tipo: Cambia formas.
Familia: Felinos.
Hábitat: Bosques, alrededor de las villas humanas.
Disposición: Autosuficiente, caótica.
Dieta: Omnívora, prefiere la Carne.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradición: 2.
Sumisión: 2.
Dominación: 2.



Rasgos: Transformación: gato (DES +4, CAR +2, FUE -2, CON -2). Sentidos agudos (PER +4, VOL -2, INT -2).

Cenobita

Tipo: Demonio.
Familia: Diablos.
Habitad: Reino infernal.
Disposición: Dominante, sádica.
Dieta: Energía espiritual.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 0.
Fetichismo: 6.
Tradición: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 6.



Rasgos: Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3, DES-1, CON -1). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3). Tentáculos (HAB +2, DES -2).

Salamandra

Tipo: Bestia.
Familia: Reptiles.
Hábitat: Cuevas, volcanes, desiertos.
Disposición: De fuerte voluntad, apasionada.
Dieta: carne, preferiblemente de animales salvajes.
Romanticismo: 3.
Lujuria: 6.
Fetichismo: 0.
Tradicción: 3.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Cobertura elemental: fuego (+3 en toda tirada de combate, - 3 en toda triada sexual). Escamas (CON +2, Armadura +5, VOL -2, CAR -2). Cola prensil (Sex appeal +3, Atletismo -3).

Quimera

Tipo: Artificial.
Familia: Quiméricos.
Hábitat: Bosques, cuevas y laboratorios.
Disposición: Feroz, violenta.
Dieta: Carnívora.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 5.
Fetichismo: 0.
Tradicción: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 3.



Rasgos: Tentáculos (HAB +2, DES -2). Órgano exótico: múltiples cabezas (Sexualidad +3, Sex appeal +3, Libido +4, Constitución -2). Corpulencia (CON +2, FUE +1, CAR -1).

Mukade (Ciempiés gigante)

Tipo: Bestia.
Familia: Arácnidos.
Habitad: Bosques y cuevas.
Disposición: Feroz, sádica.
Dieta: Carnívora.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 6.
Fetichismo: 0.
Tradicción: 2.
Sumisión: 0.
Dominación: 4.



Rasgos: Tipo centauro: ciempiés (Pelea+3, Atletismo +3, Sex appeal -3, Etiqueta-3). Berserker (Libido +3, Intimidar +3, Sex appeal -3, Persuadir-3).

Efreet (Genio de fuego).

Tipo: Espíritu.
Familia: Genios.
Hábitat: Reino celestial.
Disposición: Caótica, maliciosa.
Dieta: energía espiritual, fluidos vaginales, semen.
Romanticismo: 0.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradicción: 4.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Cobertura elemental: fuego (+3 en toda tirada de combate, - 3 en toda triada sexual). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3).

Shirohebi (Serpiente albina)

Tipo: Bestia.
Familia: Reptiles.
Hábitat: ríos y lagos.
Disposición: Devota, fría.
Dieta: Carnívora.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 0.
Tradicción: 2.
Sumisión: 2.
Dominación: 0.



Rasgos: Tipo centauro: serpiente (Pelea+2, Atletismo +4, Sex appeal -3, Etiqueta-3). Elegante (Etiqueta +5, Sex appeal +2, Liderazgo +3. DES-1, CON -1).

Nakomata (Gato sobrenatural)

Tipo: Bestia.
Familia: Felinos.
Hábitat: Desiertos.
Disposición: Alegre, caótica.
Dieta: Omnívora, preferiblemente carne.
Romanticismo: 4.
Lujuria: 4.
Fetichismo: 4.
Tradicción: 0.
Sumisión: 0.
Dominación: 0.



Rasgos: Infante (Pelea -3, Atletismo -3, Ocultismo +6). Rasgo bestial: gato (DES +2, PER +1, CAR -3). Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2).

AVENTURA DE EJEMPLO

Introducción

Cartoris es un asentamiento humano situado a mitad de camino entre las ciudades de Liuvatel y Herealon, capitales de sus respectivos reinos, y relativamente cerca del Bastión de las Sacerdotisas de la Luz de Eldör, un aislado monasterio de clausura donde sus feligresas se dedican a la oración.

La antigua fortaleza de Hexaron, encargada de proteger estas tierras, fue arrasada durante la Gran Guerra y eso causó que toda la región fuese dejada a las manos de los dioses. Sin embargo, debido a su estratégica localización, diversas entidades comerciales han decidido usar Cartoris como enclave para avivar el comercio entre los dos reinos, y eso ha propiciado un rápido crecimiento en los últimos años, y tiene toda la pinta que, en poco tiempo, Cartoris florecerá como una importante ciudad dedicada al comercio.

Recientemente, se ha descubierto una importante veta de minerales preciosos en las montañas cercanas, y grupos de enanos y humanos no tardaron en explotar los yacimientos. Sin embargo, sin que nadie lo sepa, cierto sello ha sido profanado, y una extraña sombra se ha comenzado a esparcir por la región, atrayendo todo el mal circundante hacia su seno, y causando toda clase de perjuicios a los habitantes de Cartoris.

Los jugadores serán mercenarios y semidemonios atraídos por la recompensa que el alcalde ofrece por resolver la creciente ola de problemas.



Semillas de ideas para la partida

El secreto de Cecilia. La suma sacerdotisa Cecilia tiene un terrible secreto. Es amante de un terrible demonio que habita debajo de la capilla, y al que la sacerdotisa le ofrece virginales doncellas para que las utilice a placer.

La casa del bosque. En un bosque cercano, algunos aventureros han desaparecido misteriosamente camino cuando empieza a llover. Lo que ocurre es que, para refugiarse de la lluvia, suelen correr hacia una mansión que misteriosamente está situada en las profundidades del bosque. Cuando llegan no hay nadie dentro. Cuando intentan buscar a alguien, todas las puertas y ventanas se cierran y quedan atrapados dentro de la casa. Luego una chica aparece y les dice que están en la "Casa del Bosque". ¿Qué ha pasado con ellos? ¿Podrán salir vivos de la mansión? ¿Quién es la chica?

La Biblia Oscura. Yoji es un aprendiz de mago normal y corriente, pero un día halla un libro demoníaco por casualidad, que cambia su vida. Es, tras leer sus páginas, cuando se siente empujado a seguir sus escrituras fielmente, por lo tanto decide convertir a Rie, su joven madrastra, en su esclava sexual sin que su anciano padre se entere, y de esta forma poder poner en práctica lo aprendido. Sin embargo, Yoji no se conforma con una única esclava.

La ninfa. Eulide es una silfide, un espíritu elemental, o ninfa, del aire, muy inocente y romántica perdidamente enamorada de un humano. Finalmente logra estar con el chico de sus sueños. Pensó que su vida era perfecta pero resultó que estaba equivocada. El chico en cuestión está fuertemente endeudado, y al no poder pagar su deuda, la fuerza a ser una esclava sexual a cambio de enormes cantidades de dinero. El sexo con extraños seres feéricos está de moda, y hay un montón de ricos nobles y mercaderes deseosos de los servicios de Eulide.

Quimeras. El Dr.Xiruja fue expulsado de una sociedad académica por realizar manipulaciones genéticas con humanos y elfos. Recientemente, apoyado por ciertas entidades desconocidas, se ha usado a sí mismo como conejillo de indias, sin embargo, el evoluciono en un tipo de quimera humana, diferente a las ya existentes, y empezó a esparcir sus genes a través de la población colindante, probando los efectos de su "semilla" en los ADN de las diferentes personas.

Lecciones de hermano. Después que los padres de Noelle murieron en misteriosas circunstancias, su medio hermano mayor Shuichi regresa para cuidarla, en maneras que nunca lo puede haber imaginado. Cada noche mientras toma su cuerpo, Shuichi le extrae información a Noelle sobre las mujeres de la ciudad, información que necesita para vengar la muerte de sus padres.

Juguetes diabólicos. Un grupo de personajes de diverso origen, raza y condición social se dedican a asaltar y violar transeúntes por las noches. Lo único que tienen en común son unas misteriosas sortijas que les inducen ciertas manías sexuales, y la imperiosa necesidad de satisfacerlas.

El centro académico Jantiss: En la universidad de la ciudad ejerce el profesor Ryuui Hirasaka, un maniaco sexual que ha sido expulsado de diversos centros y que ahora se encuentra bajo las órdenes de la directora del centro para cumplir una misión: convertir a las estudiantes en esclavas sexuales para que luego sirvan a peces gordos del país.

La bella y la bestia: Iovel y Kurjish son una elfa y un orco que, a pesar de la diferencia de razas, parecen intimar bastante. Se diría que son amantes si no fuese porque continuamente se la pasan discutiendo y peleándose entre ellos, a causa del fuerte temperamento de ambos. Al parecer, ambos son mercenarios que compiten para obtener los fragmentos de cierto medallón mágico, y devolverlo a sus respectivos pueblos, cosa muy extraña si tenemos en cuenta que, a pesar de las disputas, ninguno de los dos parece interesado en separarse del otro.

Los siete fragmentos. Cuenta la leyenda que antiguamente existía un medallón capaz de destruir cualquier barrera. Dicho medallón fue fragmentado en siete partes, y actualmente parece estar ocultos y en posesión de siete personajes malignos diferentes. Aquel que complete el medallón podrá usarlo para liberar al extraño mal que permanece oculto en las minas de Cartoris, y convertirse en su mano derecha, pero, para ello, deberá acumular poder y derrotar a los otros poseedores de los fragmentos, que también aspiran a la misma meta. Los fragmentos podrán estar en poder, o ser encontrados durante el juego, de cualquiera de los PNJS descritos en las anteriores semillas de aventuras, a juicio y gusto del DJ, también a su juicio, dichos fragmentos pueden otorgar poderes o conjuros adicionales a su portador, o forzarlos mentalmente a realizar determinados actos.

PNJS de ejemplo

Unos cuantos PNJS a modo de ejemplo. Todos están creados con las mismas puntuaciones que un Personaje Jugador recién creado, por lo que pueden ser usados y modificados por los jugadores si así lo consideráis oportuno.

Si preferís utilizarlo como enemigos, igual os interesa añadirles niveles adicionales a algunas habilidades, o mejorar su equipamiento, para convertirlos en enemigos más poderosos.

No olvidéis añadir sumar los modificadores a causa de los rasgos citados.

Ryuui Hirasaka (profesor perverso)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo: 0		
Familia: Humanos.	Lujuria: 3		
Hábitat: Universidad de Cartoris.	Fetichismo: 5		
Disposición: Viciosa, lujuriosa.	Tradición: 0		
	Sumisión: 0		
	Dominación: 4		
CAR: 9	INT: 5	Atletismo: 6	Sigilo: 6
DES: 7	FUE: 7	Educación: 6	Pelea: 5
VOL: 10	HAB: 4	Sex appeal: 6	Alerta: 6
PER: 7	CON: 7	Concentración: 6	Ocultismo: 6
		Persuadir: 6	Puntería: 6
		Sex-appeal: 6	Libido: 6
Rasgos: Iluminado (VOL +2, PER +2, CAR -2, CON-2). Mirada hipnótica (CAR +3, CON -2, FUE -1).			
Shuichi (hermano licántropo)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo: 0		
Familia: Humanos.	Lujuria: 4		
Hábitat: Ciudad de Cartoris.	Fetichismo: 3		
Disposición: Dominante, apasionada.	Tradición: 0		
	Sumisión: 0		
	Dominación: 5		
CAR: 7	INT: 5	Atletismo: 6	Sigilo: 6
DES: 9	FUE: 9	Supervivencia: 7	Pelea: 7
VOL: 5	HAB: 4	Sex appeal: 6	Alerta: 7
PER: 9	CON: 8	Concentración: 6	Libido: 7
		Intimidar: 7	Puntería: 6
		Persuadir: 6	
Rasgos: Transformación: lobo (DES +1, FUE +2, HAB -2, INT -1). Bárbaro (Sex appeal +2, Libido +3, CAR -1).			
Noelle (hermana lasciva)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo: 0		
Familia: Humanos.	Lujuria: 6		
Hábitat: Ciudad de Cartoris.	Fetichismo: 6		
Disposición: Devota, ingenua.	Tradición: 0		
	Sumisión: 0		
	Dominación: 0		
CAR: 11	INT: 5	Atletismo: 7	Sigilo: 7
DES: 9	FUE: 5	Educación: 3	Pelea: 7
VOL: 9	HAB: 5	Sex appeal: 7	Alerta: 6
PER: 7	CON: 5	Concentración: 6	
		Persuadir: 7	Puntería: 6
		Sexualidad: 7	Libido: 7
Rasgos: Pechos lecheros (Sexualidad +2, CON +1, Sex appeal +3, DES -2). Berserker (Libido +3, Intimidar +3, Sex appeal -3, Etiqueta-3).			

La niña de la casa (fantasma macabro)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo: 0		
Familia: Humanos.	Lujuria: 4		
Hábitat: Mansión del bosque.	Fetichismo: 3		
Disposición: Caótica, alegre.	Tradición: 0		
	Sumisión: 0		
	Dominación: 3		
CAR: 7	INT: 7	Atletismo: 6	Sigilo: 6
DES: 7	FUE: 7	Sexualidad: 6	Pelea: 6
VOL: 7	HAB: 7	Sex appeal: 6	Alerta: 6
PER: 7	CON: 7	Concentración: 6	Ocultismo: 6
		Persuadir: 5	Puntería: 6
Educación: 3	Coraje: 6	Libido: 6	
Rasgos: Infante (Pelea -3, Atletismo -3, Ocultismo +6). No muerto (CON +4, -5 en Sex appeal, Libido, Etiqueta, y Sexualidad). Escualido (Ocultismo +3, Concentración +3, Investigación +2, Sex appeal +2, CON -1, FUE -1).			
Cecilia (sacerdotisa oscura)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo: 0		
Familia: Humanos.	Lujuria: 6		
Hábitat: Capilla de Cartoris.	Fetichismo: 6		
Disposición: Voluptuosa, viciosa.	Tradición: 0		
	Sumisión: 0		
	Dominación: 0		
CAR: 9	INT: 9	Atletismo: 5	Sigilo: 4
DES: 7	FUE: 5	Educación: 3	Pelea: 5
VOL: 9	HAB: 5	Sex appeal: 7	Alerta: 6
PER: 5	CON: 7	Concentración: 6	Ocultismo: 7
		Persuadir: 3	Puntería: 4
Etiqueta: 4	Sexualidad: 7	Libido: 7	
Rasgos: Voz seductora (CAR +3, CON -2, FUE -1). Hermafrodita (Alerta -3, Atletismo -3, Sexualidad +3, Libido +3). 6PG para conjuros.			
Eulide (elemental inocente)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo: 4		
Familia: Humanos.	Lujuria: 0		
Hábitat: Ciudad de Cartoris.	Fetichismo: 0		
Disposición: Gentil, tranquila.	Tradición: 4		
	Sumisión: 4		
	Dominación: 0		
CAR: 7	INT: 7	Atletismo: 3	Sigilo: 6
DES: 7	FUE: 7	Supervivencia: 3	Pelea: 4
VOL: 7	HAB: 7	Sex appeal: 7	Alerta: 6
PER: 7	CON: 7	Concentración: 6	Ocultismo: 7
		Persuadir: 5	Puntería: 6
Educación: 3	Sexualidad: 6	Libido: 6	
Rasgos: Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Cobertura elemental: aire (+3 en toda tirada de combate, -3 en toda triada sexual). Carita de inocencia (Sexualidad +5, Sex appeal +5, HAB -2). 6PG para conjuros.			

Dr.Xiruja (científico loco)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo: 0		
Familia: Humanos.	Lujuria: 3		
Hábitat: Ciudad de Cartoris.	Fetichismo: 5		
Disposición: Sádica, lujuriosa.	Tradición: 4		
	Sumisión: 0		
	Dominación: 0		
CAR: 7	INT: 9	Atletismo: 6	Sigilo: 4
DES: 8	FUE: 4	Sexualidad: 6	Pelea: 3
VOL: 9	HAB: 7	Sex appeal: 6	Alerta: 6
PER: 7	CON: 5	Concentración: 6	Medicina: 6
Esgrima: 5	Persuadir: 6	Puntería: 3	
Educación: 6	Coraje: 5	Libido: 6	
Rasgos: Lengua larga (HAB +3, VOL -2, FUE -1). Tentáculos (HAB +2, DES -2).			
Yoji (hechicero cachondo)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo: 0		
Familia: Humanos.	Lujuria: 6		
Hábitat: Ciudad de Cartoris.	Fetichismo: 4		
Disposición: Viciosa, lujuriosa.	Tradición: 0		
	Sumisión: 2		
	Dominación: 0		
CAR: 7	INT: 9	Atletismo: 6	Sigilo: 7
DES: 9	FUE: 5	Sexualidad: 6	Pelea: 3
VOL: 7	HAB: 7	Sex appeal: 6	Alerta: 7
PER: 7	CON: 5	Concentración: 6	Ocultismo: 7
Educación: 7	Persuadir: 7	Puntería: 3	
Rasgos: Intelectual (INT+2, HAB+2, DES-2, PER-2). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3). 8PG para conjuros.			
Kurjish (mercenario orco)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo:		
Familia: Humanos.	Lujuria: 4		
Hábitat: terrenos de Cartoris.	Fetichismo: 4		
Disposición: Feroz, lujuriosa.	Tradición: 0		
	Sumisión: 0		
	Dominación: 4		
CAR: 4	INT: 5	Atletismo: 6	Sigilo: 4
DES: 8	FUE: 11	Supervivencia: 6	Pelea: 6
VOL: 6	HAB: 3	Sex appeal: 4	Alerta: 6
PER: 8	CON: 11	Concentración: 6	A. 2 manos: 7
Sexualidad: 4	Persuadir: 3	Puntería: 6	
Educación: 3	Coraje: 7	Libido: 6	
Rasgos: Colmillos (VOL +2, INT -2). Bárbaro (Sex appeal +2, Libido +3, CAR -1).			
Iovel (mercenaria elfa)			
Tipo: Humanoide	Romanticismo: 0		
Familia: Humanos.	Lujuria: 4		
Hábitat: Terrenos de Cartoris.	Fetichismo: 4		
Disposición: Fría, apasionada.	Tradición: 0		
	Sumisión: 0		
	Dominación: 4		
CAR: 7	INT: 7	Atletismo: 6	Sigilo: 6
DES: 7	FUE: 7	Supervivencia: 5	Pelea: 6
VOL: 7	HAB: 7	Sex appeal: 6	Alerta: 6
PER: 7	CON: 7	Concentración: 4	Esgrima: 6
Sexualidad: 5	Persuadir: 5	Puntería: 6	
Educación: 3	Coraje: 6	Libido: 4	
Rasgos: Belleza (CAR +3, CON -1, FUE -2). Aura (CAR +2, VOL +1, Ocultismo +2, Persuadir -2, HAB -3).			

PNJS de relleno

Personajes secundarios genéricos para ahorrar trabajo al DJ. Podéis modificarlos a gusto.

Yiuru
Cuadrúpedo herbívoro de largo cuello y piel correosa, muy usado como montura.
FUE: 11 DES: 9 CON: 9 PER: 7 VOL: 6 INT: 2 HAB: 0 CAR: 6
Alerta: 6; Pelea: 8; Atletismo: 15; Sigilo: 6; Supervivencia: 7.
Wekas
Animal marino de larga cola, fuertes aletas y grandes mandíbulas. Muy valorado por su carne
FUE: 19 DES: 14 CON: 19 PER: 14 VOL: 6 INT: 3 HAB: 2 CAR: 15
Alerta: 12; Pelea: 18; Atletismo: 18; Sigilo: 10; Supervivencia: 15; Intimidar: 15
Mandíbulas de daño +9. Armadura natural (piel) +4.
Hieracontes
Carnívoros de fuerte quijada que cazan en manadas. Pueden ser domesticados como animales de presa.
FUE: 4 DES: 6 CON: 4 PER: 6 VOL: 7 INT: 2 HAB: 2 CAR: 7
Alerta: 10; Pelea: 6; Atletismo: 9; Sigilo: 12; Supervivencia: 6; Intimidar: 4
Mandíbulas de daño +3.
Urios
Gran mamífero terrestre, de gran fuerza y poderosas zarpas. Tiene un fuerte pico y puede caminar erguido
FUE: 12 DES: 6 CON: 12 PER: 6 VOL: 6 INT: 2 HAB: 1 CAR: 8
Alerta: 7; Pelea: 12; Puntería: 3; Atletismo: 6; Sigilo: 5; Supervivencia: 8; Intimidar: 10.
Garras de daño +3, pico de daño +6.
Drilos
Feroces criaturas escamosas con mandíbulas divididas en cuatro partes que habitan en pantanos y ciénagas.
FUE: 14 DES: 5 CON: 12 PER: 5 VOL: 3 INT: 1 HAB: 0 CAR: 3
Alerta: 6; Pelea: 10; Atletismo: 15; Sigilo: 10; Supervivencia: 7; Intimidar: 10.
Mandíbulas de daño +6. Armadura natural (escamas) +6.
Luros
Animal cuadrúpedo de afilados cuernos. Puede ser domesticado y usado en granjas.
FUE: 14 DES: 6 CON: 14 PER: 5 VOL: 3 INT: 1 HAB: 0 CAR: 4
Alerta: 4; Pelea: 10; Atletismo: 11; Sigilo: 6; Supervivencia: 9; Intimidar: 8.
Cuernos de daño +6.
Higres
Feroces carnívoros de las estepas. Toda su piel está cubierta de púas.
FUE: 16 DES: 9 CON: 12 PER: 9 VOL: 8 INT: 2 HAB: 1 CAR: 8
Alerta: 8; Pelea: 12; Atletismo: 17; Sigilo: 9; Concentración: 3; Supervivencia: 8; Intimidar: 10.
Garras de daño +3. Púas +3.

Mercader
Un vendedor o trabajador cualquiera de una ciudad cualquiera.
FUE: 4 DES: 4 CON: 4 PER: 6 VOL: 4 INT: 6 HAB: 6 CAR: 6
Romanticismo: 4; Tradición: 4; Sumisión: 4.
Alerta: 5; Pelea: 3; Persuasión: 6; Educación: 4; Puntería: 4; Atletismo: 3; Sigilo: 5; Concentración: 5; Investigación: 3; Bricolaje: 3; Psicología: 4; Etiqueta: 5; Subterfugio: 5; Sexualidad: 2; Libido: 2.
Ladrón
Sicarios y asaltantes propios de los barrios marginales de las ciudades.
Lujuria: 4; Fetichismo: 4; Dominación: 4
FUE: 5 DES: 6 CON: 5 PER: 5 VOL: 4 INT: 5 HAB: 6 CAR: 5
Alerta: 5; Pelea: 5; Persuasión: 4; Educación: 3; Puntería: 5; Atletismo: 4; Sigilo: 6; Concentración: 4; Sistemas: 3; Sexualidad: 3; Libido: 3; Intimidar: 4; Subterfugio: 5, Esgrima: 5.
Trasfondos: Control mental.
Soldado
Miembro regular del ejercito de un reino.
FUE: 6 DES: 6 CON: 6 PER: 6 VOL: 4 INT: 3 HAB: 4 CAR: 4
Lujuria: 3; Tradición: 4; Dominación: 3; Sumisión: 2
Alerta: 5; Pelea: 5; Persuasión: 4; Educación: 3; Puntería: 5; Atletismo: 5; Sigilo: 5; Concentración: 4; Coraje: 3; Sexualidad: 3; Libido: 3; Intimidar: 4; Armas de asta: 5, Esgrima: 5.
Bandido
Asaltantes de caminos. Forajidos y bandoleros.
FUE: 4 DES: 4 CON: 4 PER: 6 VOL: 4 INT: 6 HAB: 6 CAR: 6
Lujuria: 4; Fetichismo: 4; Dominación: 4
Alerta: 5; Pelea: 5; Persuasión: 3; Educación: 3; Puntería: 6; Atletismo: 5; Sigilo: 5; Concentración: 3; Coraje: 3; Sexualidad: 3; Libido: 3; Intimidar: 3; Armas a 2 manos: 5, Esgrima: 4; Supervivencia: 4.
Explorador
Cazadores, rastreadores y otros personajes similares que pasan largo tiempo al aire libre.
FUE: 4 DES: 6 CON: 5 PER: 6 VOL: 5 INT: 5 HAB: 5 CAR: 3
Romanticismo: 4; Tradición: 4; Fetichismo: 4.
Alerta: 5; Pelea: 5; Persuasión: 3; Educación: 3; Puntería: 6; Atletismo: 5; Sigilo: 5; Concentración: 3; Animales: 3; Sexualidad: 3; Libido: 3; : 3; Investigar: 2; Esgrima: 4; Supervivencia: 4.
Gigoló o prostituta
Vendedor de servicios sexuales (2.000\$ la sesión).
FUE: 3 DES: 4 CON: 4 PER: 5 VOL: 4 INT: 6 HAB: 6 CAR: 8
Lujuria: 4; Fetichismo: 4; Sumisión: 4
Alerta: 6; Pelea: 3; Persuasión: 6; Educación: 4; Puntería: 3; Atletismo: 3; Sigilo: 5; Concentración: 5; Subterfugio: 3; Sexualidad: 5; Libido: 5; Sex appeal: 6.

THE WORLD OF PORNOCRAFT

FICHA DE PJ

NOMBRE:
DESCRIPCIÓN:
PERSONALIDAD:

ATRIBUTOS

FUERZA:		VOLUNTAD:	
CONSTITUCIÓN:		HABILIDAD:	
INTELIGENCIA:		CARISMA:	
PERCEPCIÓN:		DESTREZA:	

TENDENCIAS

LUJURIA		ROMANTICISMO	
FETICHISMO		TRADICIÓN	
SUMISIÓN		DOMINACIÓN	

ATRIBUTOS DERIVADOS

AGUANTE	/
VITALIDAD	/
AUTO RESPETO	

RASGOS DEMONÍACOS O DE FANTASÍA

ARMAS (daño)

PROTECCIONES (resistencia)

RELACIONES

HABILIDADES

ALERTA	3+	ATLETISMO	3+
CONCENTRACIÓN	3+	EDUCACIÓN	3+
PELEA	3+	PERSUASIÓN	3+
PUNTERÍA	3+	SIGILO	3+
ACTUAR		ACROBACIA	
A. FLEXIBLES		A. DE ASTA	
A. 2 MANOS		ANIMALES	
ARTILLERÍA		BRICOLAJE	
CIENCIA		CORAJE	
ETIQUETA		ESGRIMA	
INVESTIGACIÓN		INTIMIDAR	
JUEGO		LIDERAZGO	
LIBIDO		MEDICINA	
PSICOLOGÍA		OCULTISMO	
SISTEMAS		SUBTERFUGIO	
SUPERVIVENCIA		SEX-APPEAL	
SEXUALIDAD			

INVENTARIO / ANOTACIONES

EXPERIENCIA

Ganada:	Sin gastar:
---------	-------------

