

# Il Manuale del Perfetto Gigolo

Ideazione e realizzazione by *Bat*  
Conversione alla 3° edizione by *PaPloP*

## Indice

Sex rules.....	2
Classi di Prestigio .....	5
Nuovi incantesimi .....	11

# Introduzione

*Benvenuto a te caro e fortunato lettore che stai per avventurarti in uno dei mondi più liberi ed inesplorati dell' universo dei GDR ... Prima di passare alle spiegazioni dettagliate prova a pensare a quante volte il tuo personaggio ci ha provato con quella gran figa di un'Elfa o quanto sia frustrante avere nel gruppo una sacerdotessa con due tette grosse così senza poterci fare niente ... e se anche riuscissi ad arrivare al sodo come faresti a sapere se le è piaciuto o se ha fatto finta??*

*Semplice: non potresti saperlo, a meno che tu non legga prima questo utilissimo manuale con il quale potrai introdurre le meraviglie del sesso nella tua campagna dandole un tocco di originalità e realismo e rendendo felici tutti quei giocatori che non chiedono altro che un po' di divertimento tra un dungeon e l'altro ...*

## Sex rules

**Tabella dell'Adescamento**

Punteggio di Carisma	Bonus all'Adescamento
30-31	+50%
28-29	+45%
26-27	+40%
24-25	+35%
22-23	+30%
20-21	+25%
18-19	+20%
16-17	+15%
14-15	+10%
12-13	+5%
10-11	0%
8-9	-5%
6-7	-10%
4-5	-15%
2-3	-20%
1	-25%

nella pagina successiva.

La prima tappa per arrivare alla tanto agognata "Notte da Leoni" consiste nell'**Adescamento**, ovvero sia nel riuscire a far innamorare l'uomo/donna dei vostri sogni guadagnandovi la sua fiducia e convincendolo che non esiste per voi altro PNG all'infuori di lui. Le probabilità di riuscita sono espresse in percentuale nella seguente "tabella dell'Adescamento".

- Se il suo carisma è maggiore del vostro avrete -5% di penalità.
- Se il suo carisma è minore del vostro avrete +5% di bonus.
- Se il PNG è di una razza diversa dalla vostra soffrirete di una penalità del 15/30%.

Questa percentuale rappresenta la possibilità che il PNG sia attratto da voi a prima vista e viene modificata in base alla tabella riportata

Situazione	Modificatore
Il PNG è già impegnato	-12%
Il PNG è troppo giovane (14 anni o meno)	-10%
Usate con successo abilità correlate al Carisma (Intrattenere, Diplomazia, Raggirare ...)	+3 % cad.
Le fate un piccolo regalo (fiori, cioccolatini)	+3%
Le fate un grande regalo per un valore minimo di 50 monete d'oro (gioielli, vestiti ...)	+7%
Vi trovate in un luogo romantico	+4%
Non siete soli	-5%
Vi è riconoscente per qualcosa che avete fatto nel gioco	+3% / +8%
È di un ceto sociale minore al vostro	+4%
È di un ceto sociale superiore al vostro	-4%
Il PNG è una/o ragazza/o "facile"	+10%
Il PNG se la tira	-10%

A questo punto se il tiro con il d% darà un risultato uguale o inferiore alla percentuale di Adescamento il vostro PG è riuscito a fare colpo e può sperare di passare alla fase successiva ...

Naturalmente non è detto che debba subito "entrare in azione", infatti potrebbe puntare più ad una lunga storia d'amore piuttosto che ad una fugace nottata brava ... in questo caso naturalmente ci vorrà del tempo per consolidare col PNG un rapporto stabile e il master potrebbe richiedere più di un tiro per l'Adescamento con bonus progressivi di 10% per ogni tiro oltre il primo (+10% al secondo tiro, +20% al terzo, ecc ...). In genere ogni tiro richiederà 3-4 giorni di tempo, inoltre se il PG decide di "consumare" prima di aver effettuato tutti i tiri Adescamento richiesti dal master, riceverà un modificatore ai tiri rimanenti basato sull'esito della nottata: disastrosa -20%, scarsa -10%, regolare +10%, buona + 20% , memorabile +30%.

**Esempio:** L'elfo mago Jonolms incontra un'Elfa 90-60-90 e decide di provarci: la sua percentuale di Adescamento è 30% (buono), tira e ottiene 16 ... riuscito! A questo punto può decidere tra un fugace rapporto occasionale o un'appassionata "love story": sceglie la seconda e il master decide che avrà bisogno di altri 2 tiri Adescamento per conquistare definitivamente l'Elfa, quindi Jonolms dovrà amoreggiare ancora una settimana prima di ufficializzare il suo fidanzamento ... ma vuole comunque consumare subito in modo da mostrare le sue "doti" amatorie alla PNG quindi passa all'azione e le sue prestazioni vengono considerate "buone", per questo avrà un bonus del 20% sul secondo tiro Adescamento che, sommato alla percentuale base e al bonus del 10% per il secondo tiro raggiunge un bel 60% ... quell'Elfa è decisamente il suo tipo!!! ( e volendo potrebbe consumare anche la notte dopo cercando così di incrementare ulteriormente la percentuale del tiro).

Ma ora è il momento di passare al sodo e vedere come posso capire se le mie prestazioni sono memorabili o ... disastrose. Una volta che il PNG sarà Adescato, è finalmente arrivata l'ora di mostrare le vere doti da Gigolo del PG: per determinare il buon esito del rapporto si deve effettuare un test di costituzione chiamato **Test Osterone**, modificato in base ai parametri dati dalla tabella successiva:

Aggiungere il modificatore del carisma : 2 (Esempio: Carisma 14 = +2. +2:2 = +1!) *	Variable
Aggiungere il modificatore della destrezza : 2 (Esempio: Destrezza 6 = . -2:2 = -1) *	Variable
Per ogni 2 gradi in Cavalcare, Utilizzare Corde, Acrobazia, Concentrazione ed Equilibrio	+1
Per ogni grado in Conoscenze (Arti amatorie)	+1
Entrate in modalità "Sesso Sfrenato" (da usare solo se volete avere un figlio ...)	+3

\* = Arrotondare per eccesso.

Se entrambi riescono nel test allora è stato messo a segno un **Colpo** e si può proseguire, tuttavia ogni volta oltre la prima il **Test Osterone** ha una penalità cumulativa di -2.

Le “danze” terminano quando “lui” fallisce il Test Osterone, se invece è “lei” a fallirlo ma lui lo passa allora lei può provare a fingere per andare avanti comunque: per fingere deve effettuare una prova di Raggiare contrapposta ad una prova di Percepire Inganni di lui, se riesce le danze possono proseguire ma questa volta non conterà come Colpo andato a segno per il risultato finale; se invece non riesce a fingere lui se ne accorge e, demoralizzandosi, si blocca non riuscendo più ad andare avanti.

Per determinare l'esito finale vanno calcolati i Colpi messi a segno:

- **Con 1 Colpo** = le danze sono state regolari
  - **Con 2 o 3 Colpi** = la vostra è stata una buona prestazione, degna di essere raccontata agli amici,
  - **Con 4 Colpi o +** = è stata un'esperienza memorabile che ha lasciato l'altro in fin di vita (ma felice).
- Se invece mettete a segno 0 Colpi la vostra prestazione è stata scarsa se almeno uno dei due ha passato il Test Osterone, disastrosa se nessuno ha passato neanche un Test Osterone ... pazienza ... cose che capitano 😊

## **Sarà un maschietto o una femminuccia???**

Purtroppo esiste anche la possibilità di una gravidanza indesiderata, se ciò avvenisse e un PG abbandonasse la partner per questo motivo probabilmente lei vorrà vendicarsi e se lo ritrovasse sarebbero grossi guai per il nostro Gigolo!!!

Per determinare se lei "ci rimane" bisogna tirare un d10: se il risultato è un 1 allora è successo il pastrocchio e non ci vorrà molto prima che lei se ne accorga. Se i due hanno fatto Sesso Sfrenato basterà 1, 2 o 3; il tiro viene effettuato una volta sola indipendentemente dai Colpi andati a segno.

# Classi di Prestigio

## Il Latin Lover

### Descrizione

Il latin lover è l'amatore sofisticato, che ama conquistare la sua preda con eleganza e stile. È il vero e proprio “uomo che non deve chiedere mai”, le donne cadono letteralmente ai suoi piedi senza che lui faccia il minimo sforzo ... Non si concede mai completamente e adora farsi desiderare, è uno stratega dell'arte amorosa che considera le donne come semplici oggetti da usare per un po' e gettare via non appena se ne sia stancato.

### Requisiti

**Razze:** Umani, elfi, mezzelfi, halfling (col permesso del master perché è squallido)

**Punteggi di Caratteristica:** Carisma 16 o più, Destrezza 14 o più.

**Artista della fuga:** 8 gradi.

**Raggirare:** 8 gradi.

**Intrattenere:** 5 gradi.

**Conoscenze (Arti amatorie):** 8 gradi.

### Abilità di classe

Acrobazia, Ascoltare, Artista della fuga, Camuffare, Cavalcare, Concentrazione, Conoscenze (Arti amatorie), Diplomazia, Equilibrio, Intrattenere, Nascondersi e Raggirare.

### Privilegi di classe

**Eccentrico:** il Latin Lover ama la bella vita. Veste con abiti lussuosi e sempre nuovi, beve il vino migliore e mangia i cibi più esotici. Se non riesce a fare questa vita per più di 1 giorno per livello da Latin Lover, perde tutti i bonus dati dalla Classe di Prestigio.

**Savuar Faire:** il latin lover ci sa proprio fare! Ottiene al 1° livello un bonus +2 a tutte le prove di Carisma effettuate per l'Adescamento.

**Bonus Razziale:** al 3° livello il latin lover è un rappresentante perfetto della sua razza o cultura, per questo riceve un bonus di +2 al carisma con PNG del sesso opposto. Tale bonus è cumulativo con altri bonus al Carisma.

**Veterano:** al 5° livello il Latin Lover acquista un certo senso del pericolo: ogni volta che sta per entrare un qualsiasi membro del sesso opposto nella stanza dove il nostro eroe sta “danzando” con la sua bella, il Latin Lover ha diritto di effettuare una prova di Ascoltare per rilevare o meno la presenza della minaccia.

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1	+0	+0	+2	+0	Savuar faire, Eccentrico
2	+1	+0	+3	+0	Bonus razziale
3	+2	+1	+3	+1	Veterano

# Il Sadomaso

## Descrizione

Al sadomaso piace fare e subire violenza, prima dopo e durante!

È una delle Classi di Prestigio più pericolose a causa delle sue abitudini un po' fuori dalla norma ma è molto comune tra i guerrieri frustrati e gli gnomi felici.

## Requisiti

**Razze:** Umani, Nani, Gnomi. (elfi, mezzelfi e halfling sono troppo gentili per natura per godere se presi a mazzate).

**Allineamento:** qualsiasi tranne Buono.

**Punteggi di Caratteristica:** Forza e Costituzione 14 o più.

**Intimidire:** 8 gradi.

**Conoscenze (Torture):** 5 gradi.

**Concentrazione:** 5 gradi.

**Utilizzare corde:** 8 gradi.

## Abilità di classe

Cavalcare, Concentrazione, Conoscenza (Torture), Disattivare congegni, Intimidire, Utilizzare corde.

## Privilegi di classe

**Bruto:** Durante una "Notte da Leoni" il sadomaso subisce dal e infligge al/alla suo/a partner 1 danno per ogni Colpo andato a segno (3 danni se fanno Sesso Sfrenato. Ebbene sì. Si può morire anche così).

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1	+1	+2	+0	+2	
2	+2	+3	+0	+3	ma non diciamo cazzate ...
3	+3	+3	+1	+3	

# L'autosufficiente (o Il Guardone)

## Descrizione

L'autosufficiente è in realtà l'uomo che ha capito tutto dalla vita ...

Perché doversi sbattere a provarci con un PNG quando la mia "Notte da Leone" posso farmela tutto solo soletto??? Certo, forse il divertimento non è lo stesso e forse quel bastardo del Latin Lover continuerà a dargli dello sfigato ma, porca vacca, alla fine meglio soli che mal accompagnati ... no??

## Requisiti

**Razze:** Tutte (Evvaiiiii), d'altra parte nessuno di voi si è mai chiesto perché gli gnomi felici sono così felici???

**Classi:** Tutte, ma il paladino non lo ammetterà mai ...

## Abilità di classe

Artigianato, Cercare, Concentrazione, Leggere Labbra, Osservare, Scrutare.

## Privilegi di classe

**Possibile Cecità:** ogni volta che l'autosufficiente entra in azione deve tirare 1d%, se fa 3 o - diventa cieco.

**Mani Migliorate:** grazie all'esercizio, l'Autosufficiente ha sviluppato dei grandi muscoli alle mani. Questo gli conferisce un bonus di +4 al tiro per determinare quanti Colpi vanno a segno su se stesso.

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1	+0	+0	+0	+2	Possibile Cecità
2	+1	+0	+0	+3	
3	+2	+1	+1	+3	Mani Migliorate

## Quello che va con gli animali

### Descrizione

*"... Nella vecchia fattoria iaa iaa hoo ... quante bestie ha zio tobia iaa iaa hoo ... c'è il maiale ma ma maiale c'è il mekillot me me me mekillot nella vecchia fattoria iaiaaaa iaiaaaaaaaaa hooooooooooooo ..."*

### Requisiti

**Razze:** Tutte tranne gli gnomi felici, soprattutto gli halfling.

**Cavalcare:** 5 gradi.

**Addestrare animali:** 5 gradi.

**Empatia Animale:** 5 gradi.

### Abilità di classe

Addestrare animali, Artigianato, Cavalcare, Empatia Animale, Conoscenza Terre Selvagge.

### Privilegi di classe

**Cavallerizzo:** hai +2 all'abilità Cavalcare quando cavalchi per motivi "ludici".

**Linguaggio animale dell'amore:** al 3° livello Quello che va con gli animali guadagna l'abilità innata di godere nel linguaggio di un qualsiasi animale.

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1	+0	+2	+0	+0	Cavallerizzo
2	+1	+3	+0	+0	
3	+2	+3	+1	+1	Linguaggio animale dell'amore

## Il travone

### Descrizione

*"... quando ero piccolo ... tutti mi scherzavano (trallallallallà) ... per le dimensioni del mio pene ..."*

Il travone è un paladino del sesso mercenario che offre le sue prestazioni per pochi soldi ... e il bello è che può fare l'uomo o la donna a seconda dei casi!!

## Requisiti

**Razze:** ... nooo ... il *nano travone* è il massimooo.

**Classi:** tutte tranne Paladini, Chierici e Druidi.

## Abilità di classe

Addestrare animali, Artigianato, Cavalcare, Conoscenza (Natura), Empatia Animale, Professione.

## Privilegi di classe

“ ... **Che ciò una michia cosìii ... !!!**”: al travone madre natura ha dato il meglio ... e tanto. Lo svantaggio è che il travone pesa il 10% in più del normale per questioni di “basso profilo”. Il vantaggio sta in un +4 alla Concentrazione quando “fa ciò per cui madre natura l’ha fatto”.

**Sesso Sfrenato potenziato:** al travone piace farlo sfrenato. Ogni volta che “danza” deve effettuare un TS su Volontà con CD 12 per non fare automaticamente Sesso Sfrenato. Quando fa Sesso Sfrenato il travone acquisisce Forza +2 e Costituzione +2.

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1	+1	+2	+0	+2	“... Che ciò una michia cosìii ... !!!”
2	+2	+3	+0	+3	
3	+3	+3	+1	+3	Sesso Sfrenato Potenziato

# La capinera o La Cortigiana

## Descrizione

“... *capineree capineree..ognuno le vuole amaaar.....sono biancee sono neeree sonooooo nella mia cittàà ...*”

“... *ricordo per esempio di un mio amicoooo che non voleva andare a capineree ... l'abbiam costretto con la foorzaa ... ed ha goduto nell'oscuritàà ... e ci ringrazia ancora adessoooo ...*” (Vvai Elio!!)

## Requisiti

**Razze:** tutte tranne nani (i nani sono solo travoni)

**Raggirare:** 4 gradi.

**Conoscenze (Arti amatorie):** 4 gradi.

**Intrattenere:** 4 gradi.

## Abilità di classe

Conoscenze (Arti amatorie), Intrattenere, Nascondersi, Raggirare, Svuotare tasche.

## Privilegi di classe

**Sfacciataggine:** le capinere non hanno alcun pudore quando si tratta di avere a che fare con potenziali “amichetti”. Una capinera si considera automaticamente una “ragazza facile”. Grazie a questa sua sfacciataggine ha +2 alle prove di Raggirare e Intrattenere quando Adesca “amichetti”.

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1	+0	+0	+2	+0	Sfacciataggine

# Il Principe Azzurro

## Descrizione

Almeno una volta nella vita ogni donna ha immaginato di incontrare il classico Principe azzurro. Sebbene tutto ciò possa sembrare una grande palla, ci sono uomini che dedicano la loro vita a questa causa diventando veri e propri Principi Azzurri, in carne e ossa.

## Requisiti

**Razze:** no, i nani nooo ... gli gnomi e gli halfling sono ridicoli.

**Cavalcare:** 3 gradi.

**Punteggi di caratteristica:** minimo Carisma 14.

**Allineamento:** non malvagio.

**Altri requisiti:** bisogna avere un completo da Principe Azzurro, con tanto di cappello da finocchio e destriero bianco.

## Abilità di classe

Cavalcare, Diplomazia, Intrattenere (Sdolcinatezze).

## Privilegi di classe

**Eroe delle Fighe:** quando il Principe Azzurro vuole Adescare una bella donna, se ha fatto in gioco qualcosa per lei, anziché avere dal 3% all'8%, guadagna dal 6% al 16%.

**Senso della Pulzella:** al 2° livello il Principe Azzurro acquisisce l'innata abilità di percepire pulzelle che stanno sognando un Principe Azzurro nel raggio di 3 metri.

**Arrivare al momento giusto:** al 3° livello il Principe Azzurro acquisisce la capacità innata di riuscire ad arrivare sempre al momento giusto, ovvero sempre quando una pulzella è in pericolo o è indifesa su un letto che aspetta solo un bacio e ...

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1	+1	+2	+0	+0	Eroe delle Fighe
2	+2	+3	+0	+0	Senso della Pulzella
3	+3	+3	+1	+1	Arrivare al momento giusto

# La Principessa sul Pisello

## Descrizione

Questa Classe di Prestigio narra di una principessa che se la tirava a tal punto da rompere le balle a chiunque le stava vicino. Questa principessa aveva un solo difetto, quando c'era un pisello sul suo letto, non riusciva a dormire ...

## Requisiti

**Razze:** Elfe, mezz'elfe e umane.

**Conoscenze (Come rompere le balle):** 8 gradi.

**Punteggi di Caratteristica:** minimo Carisma 18.

**Altri requisiti:** sebbene la principessa sul pisello debba essere una gran figa, sta sul cazzo a tutti. Inoltre deve essere di sangue nobile, se no come farebbe a tirarsela in gran stile??

## Abilità di classe

Conoscenze (Come rompere le balle), Equilibrio, Raggirare e Diplomazia

## Privilegi di classe

**Tirarsela:** la principessa sul pisello si considera “una che se la tira”. Sebbene questo le comporti una penalità per farsi adescare, questo suo tirarsela le dona un +2 a Raggiare e a Conoscenze (Come rompere le balle).

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1	+0	+0	+0	+2	Tirarsela

## La Ninfomane

### Descrizione

Con tutti, tutta la notte ... e il mattino dopo ancora.

### Requisiti

**Concentrazione:** 4 gradi.

**Punteggi di caratteristica:** minimo Costituzione 12 (e se no come regge tutta la notte?).

### Abilità di classe

Cavalcare, Concentrazione, Conoscenze (Arti amatorie), Disattivare congegni, Equilibrio.

### Privilegi di classe

**Non mi basta mai:** alla ninfomane non basta mai, questo le comporta uno svantaggio e un vantaggio. Lo svantaggio è che per riuscire ad accontentarla le ci vuole un Colpo in più del necessario, il vantaggio è che può con una prova di Disattiva Congegni su CD pari alla costituzione del suo lui, metterlo ko.

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1	+0	+2	+2	+2	Non mi basta mai

# Nuovi incantesimi

## **Pisellone di Mordenkainen**

(Mago 2, Chierico 2, Bardo 1, Pornomante 1)

Con questa possente aggiunta l'incantatore ottiene un bonus di +5% per ogni livello al tiro di Adescamento e un bonus di +2 al Test Osterone.

## **Bocce prorompenti di Melf**

(Mago 2, Chierico 2, Bardo 1, Pornomante 1)

Questo incantesimo è l'equivalente femminile del pisellone di Mordenkainen.

## **ProCREAZIONE minore**

(Chierico 3, Pornomante 2)

Lanciando questo incantesimo si aumentano le possibilità di fare bambini: ora basterà un tiro di 5 o - sul d10 per proCREARE.

## **ProCREAZIONE maggiore**

(Chierico 4, Pornomante 3)

Come sopra ma ora basterà un 8 o -.

## **Evoca capinera**

(Mago 6, Pornomante 5)

Richiama 1d4+1 capinere che arriveranno entro 10 round; i maghi malvagi di solito usano la versione "Evoca travone" richiamando 1d3 travoni nani.

## **Adescamento senza errori**

(Mago 7, Chierico 7, Pornomante 7)

Il tiro Adescamento dell'incantatore ha automaticamente successo.

Se la vittima ha un numero di DV maggiore del PG allora può effettuare un TS contro Volontà per resistere all'effetto.

## **Pillola prismatica anticoncezionale**

(Mago 7, Chierico 7, Pornomante 6)

Crea una barriera iridescente che ostacola la procreazione.

<b>Barriera rosa</b>	lo spermatozoo diventa triste
<b>Barriera rossa</b>	lo spermatozoo subisce 1d4 danni
<b>Barriera verde</b>	lo spermatozoo subisce 1d6 danni e deve passare un TS su Tempra o congelarsi
<b>Barriera a pois blu</b>	lo spermatozoo deve superare un TS su Tempra o essere teleportato su un altro piano
<b>Barriera nera</b>	è giunta la fine per il nostro simpatico spermatozoo che viene torturato senza pietà e disintegrato senza TS

## **Casa chiusa di Leomund**

(Mago 8, Pornomante 7)

Con questo incantesimo viene creata una casa chiusa in miniatura in cui i PG possono entrare per passare la notte. Nella casa sono presenti 10 capinere e 3 travoni. Le tariffe sono abbordabili.

## **Grande harem di Ryo Saeba**

(Mago 9, Pornomante 8)

Questo portentoso incantesimo materializza un vero e proprio harem di 30 m x 30 m con tanto di fontanella, 1d6 servitori eunuchi, 30 bellissime donne superdisponibili con 16 + 1d4 di Carisma ciascuna e 10 danzatrici del ventre con 14 + 1d6 di Carisma.

L'incantesimo dura fintanto che dura il mago che lo ha lanciato ...