

OPERA RPG: O Jogo da Paquera

por:

Gaminae, Fermmoylle, Absolut Ivã e Roj MG (assim eu não me queimo sozinho...)

Apesar da própria história definir se vai rolar um romance ou não entre os personagens, algumas vezes surge uma dúvida se vai ser namoro, amizade ou desprezo, e é nesse ponto que os dados podem ser rolados e comparados com alguns números.

As regras dividirão a conquista amorosa em várias etapas, permitindo várias estratégias para os paqueradores, e por simples convenção, o paquerador será tratado como “ele” e a cortejada será tratada como “ela”, afinal, neste cenário, ambos os sexos, aliás, todos os cinco (ou mais) sexos podem ter a iniciativa nesse jogo.

Campo de Caça

Antes de tudo, pode ser interessante uma rolagem de dados para determinar se no local em que o personagem se encontra existe a possibilidade de algum alvo ser localizado (ou até mesmo do personagem se tornar um alvo).

1D6 é rolado, e dependendo do tipo de local, bônus ou penalidades podem ser aplicados (+1 de bônus para uma boate em dia de movimento, -3 para uma festinha mal combinada na casa de uns conhecidos).

Quanto melhor o resultado, maior a chance de se dar bem no conseqüente *Teste de Percepção*.

D6	Quantidade de Paqueras	Percepção
1	“Pô, só tem homem nessa festa...”	anulada
2	“É, até que tem umas meninas por aí...”	-2
3	“Legal, elas vieram...”	0
4	“Uau, cada gatinha!”	+2
5	“Cara! Isso aqui tá cheio de minas!”	+4
6	“Maravilha! Isso é o Paraíso!!!”	+6

Na sequência, um *Teste de Percepção* é feito pelo personagem. Apenas 1 teste pode ser feito a cada hora de permanência no local.

De acordo com os pontos de sucesso ou de fracasso no teste, os efeitos e a quantidade de paqueras que o personagem poderá arriscar um *Teste de Aproximação* enquanto permanecer no local (**limitadas a 1 em cada 30 minutos**) serão os seguintes:

Resultado do Teste	Paqueras Localizadas (1 Teste de Percepção por hora)	Tentativas (1 a cada 30 minutos)
-1,-2,...	Nada, sem chance,...	0
0, +1 ou +2	Algumas garotas presente, poucas interessantes e todas com companhia.	1
+3 ou +4	Até que existem algumas mocinhas bonitas disponíveis.	3
+5	Obrigado, Senhor! Elas são lindas, e estão sem namorado!!!	6
Mais do que +5 ou Sucesso Crítico	É HOJE!!! Muitas belezas pelo local, e algumas até estão olhando com aquele “jeitinho”...	Todas

As características, aparência e demais atributos das paqueras localizadas no local deverão ser interpretadas pelo *Observador* baseado nos testes do jogador e no local ou situação em que o personagem se encontra.

Exemplos: Apesar do personagem ter tido um sucesso de +3 no *Teste de Percepção*, o *Observador* pode interpretar que, por se tratar de uma festa fraca, apenas meninas feiosinhas foram localizadas, ou então, em uma festinha mal combinada, na rolagem de *Quantidade de Paqueras*, ele conseguiu um -2, mas na rolagem de *Paqueras Localizadas*, ele conseguiu um Sucesso Crítico, portanto,

o Observador pode interpretar que o personagem achou a garota da vida dele naquele muquifo, porém, as tentativas de aproximação serão reduzidas à uma, afinal, a concorrência será grande.

Quando a Caça se torna Caçadora

Se o personagem tiver alguma *Característica* agradável (*Atraente*, *Carisma*, *Reputação* (*Boa* ou *Má*), *Recursos*, *Sensualidade...*), existe uma chance dele ser abordado.

Some 1 ponto para cada nível dessas *Características* (descontando -3 pontos de *Recursos*) e esse será o índice de *Atração* do personagem.

Observação: Considere todas essas *Características* como também cumulativas até o nível máximo de 4.

Avise os jogadores deste detalhe, pois grande parte das características são apresentadas no módulo básico como sendo de nível único.

A cada hora, um *Teste de Atração* pode ser feito, e sucesso significa que uma pretendente se aproximou.

Dependendo do local, esse *Teste de Atração* pode ser mais ou menos freqüente, em uma festa fraca, apenas um teste por noite seria feito, em um mega-evento cheio de interessadas, um teste poderia ser feito a cada meia hora.

Existem também fatores que podem simplesmente impedir esse teste, como um comportamento estranho do personagem ou a presença de uma namorada por perto.

Aliás, com a namorada por perto o *Teste de Atração* até pode ser feito, mas aí a tentativa de aproximação da “invasora” deverá ser feita à distância, por olhares e sinais, com chance da namorada ter sucesso em um *Teste de Percepção* e se falhar no *Teste de Vontade*, rola aquele barraco!

Como ela é?

Se o Observador não estiver com inspiração para definir como é a paquera em contato com o personagem, role 1D6 para definir a Aparência, outro para o tipo de Conversa e mais uma para a intensidade de Paixão e descreva-a para o jogador de acordo com a tabela:

D6	Aparência	Conversa	Relacionamento
1	Feia	Insuportável	Não, não e não
2	“Simpática”	Chata	Não
3	Normal	Desinteressante	Só para passar o tempo
4	Bonita	Normal	Só de brincadeira
5	Linda	Interessante	Sim
6	Maravilhosa	Cativante	Completamente

Lembre-se que em caso de personagens não-jogadores que estão procurando os personagens jogadores para paquerar, os números 1 e 2 no D6 para intensidade da Paixão são desconsiderados.

Observação: Lembre-se que essas regras funcionam tanto para personagens masculinos como femininos, os “eles” e “elas” estão sendo utilizados apenas por convenção.

Pensando numa Aproximação e Criando Coragem enquanto espera a Oportunidade Certa

Nem todos os personagens poderão partir para o ataque assim que localizam seus alvos prioritários.

Alguns personagens podem não ter nenhuma *Característica* ou *Habilidade* que facilite uma aproximação com o sexo oposto (ou com o mesmo sexo, dependendo da opção sexual de cada um), portanto, a cada 15 minutos, o personagem pode tentar um *Teste de Vontade* para se levantar, andar até ela, encará-la, abrir a boca e soltar aquela frase que foi ensaiada durante 15 minutos e provavelmente sairá gaguejada.

Personagens com *Carisma*, *Excesso de Confiança*, *Impulsividade*, *Atuação*, *Lábia*, *Manha* ou *Sedução* estão dispensados desse teste.

Personagens cujos jogadores acharam um bom argumento para se aproximar da garota também poderão ser dispensados, ou pelo menos, receberão um bônus no teste.

Lembrando que personagens com *Timidez* terão penalidade de -1 por nível nesse teste.

Ok, é agora!

Exemplo: Pedrinho Henrique, um rapaz tímido de olhos azuis carentes, estava na balada com seus amigos animados, que perceberam que Laurinha, uma loirinha bonita de outra escola mas que era prima de um dos amigos do Pedrinho Henrique, estava olhando para ele com um olhar interessado.

Os amigos o cutucaram e ele olhou para ela, mas não conseguiu encarar o penetrante olhar daquela garota sentada em uma das mesas da boate.

Os amigos insistem, mas Pedrinho Henrique fica sem jeito de se aproximar daquela menina tão linda, principalmente naquela mesa, onde ela está junto com as outras amigas.

Os amigos solteirinhos do Pedrinho Henrique se divertem incitando-o para uma aproximação e, quando ela se levanta da mesa sozinha, o coração dele bate mais rápido.

Finalmente, observando aquela frágil loirinha caminhando pela lateral da pista agitada da boate, ele cria coragem e a segue com passos furtivos.

Porém, a perseguição termina na porta do sanitário feminino. Ela entrou, e Pedrinho Henrique ficou sem saber o que fazer.

Olhou para trás e viu seus amigos na torcida, olhou para a mesa de onde Laurinha saiu, e viu suas amigas rindo alto, sem olhar para ele; ele decidiu ficar por lá e esperar: na saída dela, seria o momento ideal para um primeiro contato.

Durante minutos de espera que duraram uma eternidade, Pedrinho Henrique imagina a noite maravilhosa que ele poderia ter com a Laurinha, principalmente se ela topar ir até o fim na primeira noite, até que é surpreendido pela saída dela do sanitário.

Ela está andando devagar, e percebe a presença dele, seus olhares se cruzam, ela para por um segundo, é agora.

Pedrinho Henrique sente que é agora ou nunca, antes de puxar todo o fôlego, ele engole a saliva, abre a boca, e sem nem meio segundo para pensar na frase que pode ser o início de uma namoro gostoso com aquela menina linda, ele diz:

- Oi,... Tava fazendo um xixizinho, né?!...

O exemplo acima ilustra muito bem um personagem que passou por vários *Testes de Vontade*, até que, com o bônus do incentivo dos amigos e sem a penalidade da presença das amigas da sua paquera, ele teve sucesso nesse *Teste*, mas no *Teste de Aproximação* ele falhou vergonhosamente...

O tal *Teste de Aproximação* é um *Teste de Inteligência* com todos os bônus que o personagem pretende aplicar na situação e todas as penalidades (ou até mais bônus ainda) que a paquera pode oferecer.

A cada 2 pontos de sucesso nesse teste (que podem ser feito apenas 1 vez a cada meia hora), o personagem sobe um nível nessa escala de nível de relacionamento, e a cada 2 pontos de fracasso, ele desce um nível na escala, portanto, cuidado com o que você vai falar...

Apesar da decisão da situação estar sendo passada para a rolagem de dados, o Observador pode determinar alguns bônus ou penalidades de acordo com a situação em que o personagem faz a abordagem (Ajudando ela a pegar as caixas que ela derrubou em uma vídeo-locadora (+1), puxando assunto na porta do banheiro igual o Pedrinho Henrique (-128))

O 1º modificador só será aplicado em *Aproximações Sedutoras* e em *Testes de Paixão*, e o segundo, em *Aproximações Amistosas*.

Relacionamento	Modificador
Amante	0/-
Namorado	-1/-
Amigo	-2/-
Conhecido	-3/ 0
Desconhecido	-4 / -1

Desagradável	-6 / -2
Insuportável	-8 / -4

De acordo com o Tipo Físico e Psíquico do personagem, ele pode ser considerado como ideal pela sua paquera (fator subjetivo que deve ser interpretado pelo Observador); se isso ocorrer, existe um bônus de +2, porém, ele pode fazer um tipo que a desagrada só de olhar, portanto, ocorre uma penalidade extra de -2 até -6.

Além disso, ela pode estar predisposta ou não à aproximação naquele momento, isso dará bônus ou penalidades de acordo com a situação (está na mesa, rindo com as amigas (-1), já está interessada em alguém (-2), rompeu com o namorado e está carente (+2), rompeu com o namorado e quer fazer ciúmes para ele (+4),...)

Existem 2 tipos de abordagens: A *Amistosa*, que traz menos chances de rejeição, porém, só permite que o personagem avance até o nível de *Amigo*, e a *Sedutora*, que tem maiores chances de rejeição, mas é a única que pode ir até o nível de *Amante*.

Em uma **Aproximação Amistosa**, o personagem somará com sua *Inteligência* (ou *Lábia*, se tiver) os seus bônus por *Atraente* e *Carisma*, e receberá todos os bônus e penalidades por seu nível de relacionamento com a paquera e predisposição dela ao namoro. O nível máximo que o personagem pode subir com esse tipo de abordagem é *Amigo*.

A **Aproximação Sedutora** soma a *Inteligência* (ou *Sedução*) do personagem com seus bônus de *Sensualidade* e *Carisma*, com todos os bônus e penalidades do nível de relacionamento atual. A Aproximação Sedutora, permitirá que se chegue até o nível de *Amante*.

Mas é Namoro ou Amizade

Eventualmente, duas pessoas podem estar juntas apenas para aparecerem acompanhados na festa, ou para fugir da solidão, ou para marcar pontos com a galera.

Personagens podem estar no nível *Amante*, mas sem interesse algum em dividir uma vida, ou então, poderão ainda estar no nível *Amigo*, mas se gostam de uma maneira que não conseguem ficar muito tempo sem se ver.

O **Teste de Paixão** pode ser rolado depois que os personagens estão juntos por algum tempo, e pode ser rolado também assim que esses personagens se encaram pela primeira vez.

Esse teste é um *Teste de Vontade*, com penalidades iguais aos níveis de *Aparência*, *Sensualidade* e *Carisma* dessa outra pessoa.

Diferenças que o personagem tiver com essa pessoa (por seu comportamento ou por seu estilo) entrarão como Bônus no teste.

Se falhar no teste, o personagem se sentirá **atraído** por essa pessoa, e quanto maior a falha, maior a atração, e o máximo da atração, a paixão, ocorre com uma falha de **8** ou mais pontos.

Observação: Rolar alguns *Testes de Paixão* independente da vontade do personagem namorar (só pelo fato dele entrar em contato com uma pessoa que é o seu tipo), pode gerar cenas interessantes e até incentivar o jogador a tomar alguma atitude, pois seu personagem poderá se ver apaixonado no meio da história, e para complicar a sua situação, seus *Testes de Aproximação* com essa pessoa poderão torná-lo de *Desconhecido* para *Desagradável*, ou até mesmo, algo pior, precisando de mais do que simples testes para reverter a situação...

Se o personagem cair de amores ou afundar de paixão por alguém, recuse os argumentos do jogador de que seu personagem tem outros interesses, o personagem vai ter que desperdiçar grande parte de seu tempo tentando conquistar esse amor, e os seus objetivos principais que se lasquem...

Consegui!!! E agora?

Bom, depois da conquista, vem a recompensa!

No caso de *Namoro*, os carinhos terão limites (por pouco tempo), mas, no caso de *Amantes*, o prazer vai até o final (às vezes).

Em ambos os casos, os “amassos” podem ser satisfatórios ou não, e para definir essa “eficiência”, testes podem ser feitos.

Observação: Não perca muito tempo na descrição desse tipo de cena. A simples rolagem de dados nestes testes já é capaz de fazer os jogadores entenderem o que aconteceu e darem muitas risadas com isso (seja por sucessos ou, principalmente, por fracassos).

Para começar a brincadeira, um *Teste de Excitação* é feito.

Os personagens testam suas *Vontades* com os níveis dos fatores positivos do parceiro (*Atraente*, *Sensualidade*) e demais fatores que colaboram para o entusiasmo nessa situação (muito tempo sozinho, desejo especial sendo realizado,...) como PENALIDADE para o *Teste de Vontade*, e fatores negativos entrarão como BÔNUS.

Quanto maior a falha no teste, mais loucamente o personagem se entregará às carícias, enquanto que um sucesso no teste indicará que o personagem está apenas relaxado para a atividade, porém, uma sucesso por mais do que 2 pontos indica que o personagem está muito preocupado com motivos externos (ou com algum detalhe desagradável do parceiro) e não está conseguindo se dedicar à atividade.

Um novo teste só pode ser feito depois de meia hora (se ela não dormir antes...).

Tendo sucesso nesse teste (falhando no *Teste de Vontade*) e estando ambos (xxxx) excitados para o embate (ou pelo menos capacitados), é feito o *Teste de Prazer*.

E o atributo testado será a *Percepção* (com possíveis modificadores da ampliação ou redução do sentido “tato”).

Os personagens envolvidos somam à sua *Percepção* o bônus de *Sensualidade* de seus parceiros, contando também com possíveis bônus e penalidades por desejos sendo realizados, locais inadequados, etc...

Quanto maior o sucesso, maior o prazer recebido, porém, a cada 2 pontos de diferença entre os pontos de sucesso dos envolvidos, o personagem com menor sucesso recebe um de penalidade, pois o seu parceiro se satisfaz muito antes e abandonou a brincadeira no meio do seu caminho.

Sexo é só alegria!

Parece, né?... Mas não é.

Se o relacionamento ficar só no nível *Namoro*, os problemas são apenas os sentimentais, mas se evoluir (ou descambar) para *Amantes*, os problemas são muitos.

DSTs

O primeiro grande problema são as doenças sexualmente transmissíveis, capazes de destruir o sistema imunológico do contaminado como a AIDS, ou causando corrimentos, perebas, cânceros e outras deformações malcheirosas nas áreas genitais, como sífilis, herpes, gonorréia,...

Prevenção

Existem duas maneiras de prevenção, uma delas seria ser fiel a um parceiro saudável (isso pode ser comprovados por exames médicos), a outra, utilizar preservativos que evitam contato direto dos órgãos sexuais dos envolvidos.

Identificar um contaminado pela “cara” é impossível, uma vez que mais do que 60% dos casos, nenhum sintoma será facilmente identificável, e no caso da AIDS, esse número sobe para mais de 95%.

Confiar cegamente no parceiro seria muito lindo e romântico, mas os divórcios estão aí para provar que juras de amor podem ser falsas, portanto, preservativos são a única certeza de prevenção, quer dizer, se a relação envolver apenas órgãos genitais, sem mutilações, chicotes de prego ou outras taras que envolvam contato com sangue.

Preservativos têm *Nível de Confiabilidade* altíssimo (se utilizados de maneira correta), porém, só para perturbar a vida de seus jogadores, exija um *Teste de Inteligência* nas primeiras vezes do personagem. Se ele falhar, o NC da camisinha será 10, pois ela foi colocada de maneira errada e poderá escorregar ou estourar, senão, o NC será 11.

Na verdade, quando bem colocada e utilizada sem abusos, o *Nível de Confiabilidade* de uma camisinha é bem maior do que esse, o correto seria, após um 12 nos dados (que extrapola o limite de 11 do NC), rolar um D6, e só no caso de 1 ou 2 como resultado, ocorreria o vazamento, mas como nós estamos aqui para tumultuar essa vida de adolescente dos personagens, um NC 11 está bem colocado.

E por falar em complicar a vida dos personagens, se o jogador não informar antes que o personagem dele colocou uma camisinha para a transa, o personagem não colocou! E se ele informar que colocou, mas não tiver esse item marcado em sua ficha de equipamentos, ele não terá uma camisinha no momento, e se naquele *Teste de Excitação* ele falhou por mais do que 4 pontos, já era, vai ser sem camisinha mesmo!

E por falar em *Teste de Excitação*, se o personagem falhar por mais do que 6 pontos, ele precisará de um *Teste de Inteligência* para se lembrar de por a camisinha.

E se a prevenção falhar?

Se houver o relacionamento de um personagem com um *Personagem Não Jogador*, você pode criar um histórico para esse personagem e determinar se ele está contaminado ou não, ou pode simplesmente rolar um teste para determinar a contaminação ou não deste parceiro.

As chances desse teste variam de acordo com a promiscuidade deste parceiro, ou seja, role 1D6, e determine um limite de 1 à 5, quanto maior a promiscuidade, maior o limite; Se o número rolado no D6 for igual ou menor a esse limite, ele está contaminado.

Poderíamos utilizar uma tabela para cada tipo de contaminação, mas para agilizar o jogo, no caso de contaminação do parceiro, um segundo D6 deve ser rolado para determinar o seguinte:

D6	Efeito
1	O personagem não se contaminou.
2	Corrimento e Irritação nos genitais que pode ser curada.
3	Perebas ou Cancros nos genitais que demora para ser curada.
4,5 ou 6	AIDS, sem cura.

Observação: Essa tabela foi adaptada para agilizar a consulta, pois iguala a chance de contaminação de todas as doenças venéreas.

Cada DST tem sua chance de infecção e de ocorrência, algumas delas, como a AIDS, têm chance muito maior de contaminação (o personagem precisaria tirar 12 em 2D6 para escapar, e não um simples 1 em 1D6).

Como *Observador*, você pode optar por desenvolver essa tabela, se esse tipo de situação for uma ocorrência comum em suas histórias, ou se você quiser tratar dessas cenas com mais realismo.

Consulte uma literatura mais específica ou peça maiores informações para autoridades no assunto, pois as informações que você pode conseguir dessas maneiras serão não só úteis para você chegar aos índices de contaminação, mas também, para te fornecer descrições e históricos para você ilustrar muito mais essas cenas em seus jogos.

São informações importantes, mas que se desviariam muito de simples regras de RPG, portanto, não estão descritas com detalhes aqui. Para um esclarecimento maior e rápido sobre esse assunto, visite o Posto de Saúde de sua cidade, pois existe uma distribuição gratuita de livretos informativos sobre o assunto (Prepare-se: Alguns livretos têm fotos que darão penalidades para seus *Testes de Excitação* por algumas semanas...).

Gravidez

Não é uma infecção nem uma doença, mas pode tumultuar completamente a vida de alguns personagens, podendo até retirá-los da história.

Ao contrário das DSTs, onde apenas alguns têm a chance de já estar contaminados, a gravidez é comum em todas as personagens do sexo feminino, e a grande maioria das relações sexuais envolvem uma personagem feminina (eu até faria uma piadinha sobre o assunto nesse momento, mas acho que isso vai interferir na classificação etária desse livro, vamos voltar para as regras...).

Mais uma vez, a camisinha é a maior aliada na prevenção de gravidez, e recebe o reforço das pílulas anticoncepcionais e outros métodos não tão eficientes (alguns são até bem inúteis).

As regras sobre camisinhas (sobre NC e testes para se lembrar de colocá-la) continuam as mesmas descritas nas *Doenças Sexualmente Transmissíveis*.

As pílulas anticoncepcionais são praticamente infalíveis; assim como uma camisinha bem colocada, só falham se rolar 1 ou 2 no D6 depois de um 12 nos 2D6 do NC. Porém, elas exigem a responsabilidade da personagem tomar todo dia essa pílula no mesmo horário. Alguns *Testes de*

Inteligência podem ser exigidos da personagem novata, até que ela se acostume com a regularidade dessas pílulas (em caso de falha, o *NC* das pílulas pode cair para 6 ou até mesmo deixar de ter efeito).

Mais uma vez, se o jogador não avisar que sua personagem está tendo esse procedimento, ela não está tendo. E jovens tomando pílulas anticoncepcionais escondidas dos pais podem render cenas interessantes quando o esconderijo da cartela de pílulas é descoberto pela mãe!

Outro método anticoncepcional é a “tabelinha”, que tenta prever os dias férteis da mulher onde relações sexuais devem ser evitadas. Ele não tem *Nível de Confiabilidade* algum, é uma falha completa, mas ainda assim poderão existir personagens novatos ignorantes que acreditam que isso funcionará. Olha só que oportunidade para complicar a vida de um personagem ingênuo!

Existe também o “coito interrompido”, onde o ato é interrompido quando a atração principal do show está para começar. Além de ter *Nível de Confiabilidade* em apenas 8, esse método pode ser ignorado se a falha no *Teste de Excitação* for maior do que 2.

Existe também a “pílula do dia seguinte” que é um método contraceptivo póstumo. Depois de cometido o crime, em menos de 12 horas, a mulher precisa tomar a tal pílula, para gerar um caos em seu organismo que irá impedir uma possível gravidez e proporcionará uma semana de vômitos, tonturas, humor inconstante, depressão, choro compulsivo e outros transtornos para a sua vida social. O *NC* é o mesmo da pílula anticoncepcional, mas poucos sabem da sua existência.

Independente de falhas em *NCs* de métodos, existem os casos em que os personagens empolgadinhos optam por não utilizar método algum, dependendo da situação em que se encontram ou de falhas em *Testes de Excitação* ou *Inteligência*. Fica a cargo do *Observador* decidir se os personagens foram ou não capazes de tomar alguma medida preventiva mesmo se falharem nos testes, pois personagens mais experientes terão uma maior clareza de idéias para essa preparação, pois não são mais perturbados pelo descontrole da empolgação das primeiras vezes.

Observação: Personagens de ambos os sexos podem exigir de seus parceiros um método de proteção se tiverem esclarecimento para isso.

Nessas primeiras situações íntimas, essa é uma situação de pouca ocorrência, pois um sempre acha que o outro está fazendo alguma coisa para evitar consequências, e a novidade acaba surgindo quando algo atrasa no corpo da mocinha depois de um mês.

Uma das situações mais comuns é o garoto agindo todo empolgadão e a garota que até sabe que está faltando uma camisinha nessa brincadeira, mas fica com vergonha de pedir e acha que algo vai acontecer no momento certo que ela não engravidará.

Como estamos falando de um jogo e não de possibilidades de argumentos, com penalidade de -1 no *Teste de Vontade* ou de *Inteligência*, um parceiro pode alertar o outro do método de proteção que é de responsabilidade dele.

O *Nível de Confiabilidade* falhou, ninguém se lembrou da proteção, ou então, a empolgação era tanta que agora já foi. E agora?

Existem ciclos de fertilidade, índices de fertilidade, temperatura ideal, e vários outros hormônios que precisam estar na medida certa para a gravidez ocorrer, e esses elementos variam de situação para situação e de casal para casal.

Para facilitar as coisas e evitar uma tabela com 5 tipos de hormônios e um novo atributo chamado *Fertilidade* para cada personagem, vamos optar pelo mais simples.

A pejeja foi até o final e a proteção foi dar uma volta para escutar um som? É feito um *Teste de Gravidez*. 5 ou menos nos 2D6 e a sogra vai virar vovó em 9 meses.

Aê mina! Chega de cantolera e vamos direto para o que interessa...

Teste de Atração: 2D6 são testados contra *Aparência* + *Sensualidade* + *Carisma* + (*Recursos* -3) + *Bônus ou Penalidades por Reputação*. Sucesso significa que alguém se aproximou.

Testes de Aproximação: Baseados em *Inteligência* e com intervalo de **30** minutos, cada **2 pontos de sucesso sobem 1 nível na relação**, e cada **2 pontos de fracasso descem 1 nível na relação**.

Aproximação Amistosa (só chega a *Amigo*): *Lábia* + *Carisma* + *Atraente* - Penalidades

Aproximação Sedutora: *Sedução* + *Carisma* + *Sensualidade* – Penalidades

Relacionamento	Modificador Sedutora/Amistosa	Situação do Paquera (podem ser cumulativas)	Bônus/ Penalidades
Amante	0/-	Quer namorar	+2
Namorado	-1/-	Está carente	+1
Amigo	-2/-	Foi com a sua cara	+2
Conhecido	-3/ 0	Já tem namorado ou paquera	-3/-1
Desconhecido	-4 / -1	Está feliz com o atual relacionamento (acumula com “já tem namorado”)	-6/-2
Desagradável	-6 / -2	Está com amigos	-1
Insuportável	-8 / -4	Já está se divertindo com algo	-2
		Não gosta do seu tipo	-2

Teste de Paixão: *Teste de Vontade* com *Carisma*, *Sensualidade* e *Aparência* do parceiro como penalidades, e penalidades de relacionamento ou de entrosamento com esse parceiro como bônus.

Quanto maior a falha, mais o personagem fica interessado nessa paquera, e com 8 ou mais pontos de fracasso, o personagem fica apaixonado.

Teste de Excitação: *Teste de Vontade* com *Sensualidade* e *Aparência* do parceiro como penalidade e demais modificadores.

Quanto maior a falha, maior a entrega ao ato, se falhar por mais de **6**, precisará de *Teste de Inteligência* para se lembrar da camisinha; se tiver sucesso por mais do que **2**, não conseguirá realizar o ato.

Situação da Transa	Modificador
Fazia tempo que não experimentava	-2
Lugar inadequado novo	-1
Jeito diferente	-2
Parceiro desinteressante	+2
Lugar inadequado velho	+2
Preocupação do dia-a-dia	+3
Característica desagradável do parceiro	+2

Teste de Prazer: *Teste de Percepção* (modificadores de tato) com a *Sensualidade* do parceiro de bônus e modificadores inversos do *Teste de Excitação* (o que era bônus passa a ser penalidade).

Quanto maior o sucesso, maior o prazer.