









Analverkehr

Analverkehr wird durch das Einführen eines Penis, von Fingern oder Liebespielzeugs in den Anus eines anderen Teilnehmers ausgeführt.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Bei Analverkehr ist die Probe auf *Willenskraft* für den passiven Teilnehmer, um die Erregung zu halten, um 2 erleichtert.

Ohne den Einsatz 1 Anwendung Gleitmittel (siehe Seite 128) ist bei Analverkehr die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* für den passiven Teilnehmer um 2 erschwert.

Führt der aktive Teilnehmer nur Finger in den Anus ein, so ist die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, nur um 1 erleichtert und die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* nur um 1 erschwert (mit Gleitmittel gar nicht erschwert).

Misslungene Probe: 1 Stufe *Schmerz* beim passiven Teilnehmer. Eine Stufe *Schmerz* hält 2 Stunden an. Außerdem erleidet der passive Teilnehmer 1W3+2 SP. Wenn nur Finger verwendet werden, endet 1 Stufe *Schmerz* nach 1 Stunde und es entstehen nur 1W3 SP.

Coitus

Beim Coitus handelt es sich um vaginale Stimulation durch einen Penis oder Liebespielzeug.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Misslungene Probe: Eine misslungene Probe erschwert die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ab dem nächsten Durchgang für alle Teilnehmer um 1. Diese Erschwernis ist kumulativ, mehrere misslungene Proben während des Liebespiels machen die Probe also immer schwerer.

Cunnilingus

Als Cunnilingus wird die orale Stimulation des weiblichen Geschlechtssteils bezeichnet.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Bei gleichgeschlechtlichen Teilnehmern ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Beim Einsatz dieser Sexpraktik kann sich der aktive Teilnehmer, vor der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* zwischen zwei Optionen entscheiden: Er erschwert sich die Probe um 2 und verschafft so dem passiven Teilnehmer bei Gelingen 1 zusätzliche Stufe *Erregung*, oder die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, ist für den anderen Teilnehmer um 1 erleichtert.

Für den passiven Teilnehmer ist die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* um 1 erschwert.

Übernehmen beide Teilnehmer die aktive und passive Position, dann haben sie beide oben aufgeführte Optionen, aber die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für beide um 1 erschwert. Bei Teilnehmern unterschiedlichen Geschlechts muss hierzu Cunnilingus mit Fellatio kombiniert werden.

Misslungene Probe: Eine misslungene Probe erschwert die Probe auf *Willenskraft* ab dem nächsten Durchgang für alle Teilnehmer um 1. Diese Erschwernis ist kumulativ, mehrere misslungene Proben während des Liebespiels machen die Probe also immer schwerer.

Faustverkehr

Beim Faustverkehr wird eine ganze Faust oder zwei Hände in die Scheide oder den Anus eingeführt, im Gegensatz zu den Fingerspielen oder Analverkehr, wo nur Finger zum Einsatz kommen.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Bei Faustverkehr ist die Probe auf *Willenskraft* für den passiven Teilnehmer, um die Erregung zu halten, um 1 erleichtert.

Ohne den Einsatz 1 Anwendung Gleitmittel (siehe Seite 128) ist bei Faustverkehr die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* für den aktiven Teilnehmer um 1 erschwert.

Misslungene Probe: 1 Stufe *Schmerz* beim passiven Teilnehmer. Eine Stufe *Schmerz* hält 2 Stunden an.

Fellatio

Als Fellatio wird die Stimulation des männlichen Geschlechtssteils mit dem Mund bezeichnet.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Bei gleichgeschlechtlichen Teilnehmern ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Beim Einsatz dieser Sexpraktik kann sich der aktive Teilnehmer vor der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* zwischen zwei Optionen entscheiden: Er erschwert sich die Probe um 2 und verschafft so dem passiven Teilnehmer bei Gelingen 1 zusätzliche Stufe *Erregung*, oder die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, ist für den anderen Teilnehmer um 1 erleichtert.

Übernehmen beide Teilnehmer die aktive und passive Position, dann haben sie beide oben aufgeführte Optionen, aber die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für beide um 1 erschwert. Bei Teilnehmern unterschiedlichen Geschlechts muss hierzu Cunnilingus mit Fellatio kombiniert werden.

Misslungene Probe: Eine misslungene Probe erschwert die Probe auf *Willenskraft* ab dem nächsten Durchgang für alle Teilnehmer um 1. Diese Erschwernis ist kumulativ, mehrere misslungene Proben während des Liebespiels machen die Probe also immer schwerer.

Fesselspiele

Ob mit einem Fesselseil oder einem Seidentuch, Fesselspiele erfordern einen Partner, der bereit ist, sich ganz in die Hände des anderen zu begeben.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Der aktive Teilnehmer legt eine Probe auf *Fesseln (Fesselungen)* ab. Bei Gelingen erhält er QS/2 Erleichterungen auf die Probe auf *Betören (Liebeskünste)*, bei Misslingen ist sie hingegen um 2 erschwert und der passive Teilnehmer erleidet 2 SP.

Um sich aus der Fesselung selbst zu befreien, ist eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)*, 1 KR, 7 Versuche, erlaubt. Für jede QS der Probe auf *Fesseln (Fesselungen)* sinkt die Anzahl der erlaubten Versuche um 1.

Misslungene Probe: In den nächsten beiden Durchgängen sind die Teilnehmer mit dem Entwirren beschäftigt und können keine Proben auf *Betören (Liebeskünste)* ablegen. Dadurch verlieren sie auch 2 Stufen *Erregung*.

Fingerspiele

Als Fingerspiele werden alle sexuellen Handlungen zusammengefasst, die auf eine manuelle Stimulation der Geschlechtssteile abzielen, mit Ausnahme des Faustverkehrs.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Es ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Sollten Fingerspiele in zwei aufeinander folgenden Durchgängen eingesetzt werden, so ist die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* um 1 erleichtert, beim dritten aufeinanderfolgenden Durchgang sogar um 2. Weitere aufeinanderfolgende Durchgänge bringen keine weiteren Erleichterungen. Es muss erst ein Durchgang mit einer anderen Sexpraktik dazwischenliegen, bevor die Regelung durch Fingerspiele wieder von vorne beginnt.

Allerdings ist die Probe auf *Willenskraft*, um die Erregung zu halten, um 1 erschwert.

Misslungene Probe: Der passive Teilnehmer verliert 1 Stufe *Erregung* und die nächste Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für alle Teilnehmer um 1 erschwert.

Harte Gangart

Bei dieser Sexpraktik kommen Bestrafungsinstrumente wie Peitschen oder der berühmte Brabaker Rohrstock zum Einsatz. Meist wird diese Praktik auch als Al'Anfanische Spiele bezeichnet. Es geht hier vor allem um die Lust, Schmerz zu empfinden und daran, ihn zuzufügen.





Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Statt eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* abzulegen, kann sich der aktive Teilnehmer auch dazu entscheiden das Talent *Einschüchtern (Drohen, Folter, Provozieren oder Verhör)* zu verwenden.

Diese Sexpraktiken verursacht bei dem passiven Teilnehmer 1 Stufe *Schmerz*, der pro Stufe 3 Stunden anhält. Gelingt ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Folter widerstehen)*, so bekommt er 1 zusätzliche Stufe *Erregung*, sofern er dies will.

Misslungene Probe: Ein Misslingen der Probe auf *Betören* oder *Einschüchtern* bedeutet, dass der passive Teilnehmer ernsthaft verletzt wurde und 1W6 SP erleidet.

Küssen & Lecken

Bei dieser Praktik wird eine Körperregion, außer der Intimbereich, durch Küsse oder die Zunge stimuliert, beispielsweise der Po oder die Brust. Diese Praktik deckt auch Zungenküsse ab.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Es ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Der aktive Teilnehmer kann bei einer gelungenen Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entscheiden, dass er im nächsten Durchgang QS/2 davon für die nächste Probe auf *Betören (Liebeskünste)* verwendet, ohne eine Probe ablegen zu müssen. Hat er also 5 QS erzielt, wird die Probe im nächsten Durchgang so behandelt, als habe er automatisch eine QS von 3. Er kann auch eine andere Sexpraktik wählen. Nach dem neuen Durchgang muss er aber Küssen & Lecken wieder einsetzen und den gleichen Vorteil zu erlangen.

Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist um die Stufe der *Erregung* des passiven Teilnehmers erschwert.

Bei gegenseitiger Stimulation durch Küssen & Lecken sinkt der Bonus von QS/2 auf 1 QS für beide Teilnehmer.

Misslungene Probe: Im nächsten Durchgang kann der Effekt *Erregung* halten nicht gewählt werden.

Mammalverkehr

Bei dieser Sexpraktik wird der Penis an oder zwischen den Brüsten der zumeist weiblichen Teilnehmerin gerieben.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Der aktive Teilnehmer kann die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* nur dazu benutzen, um beim anderen Teilnehmer die *Erregung* zu halten.

Der aktive Teilnehmer erhält bei der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* eine Erleichterung von 1. Ohne den Einsatz 1 Anwendung Gleitmittel (siehe Seite 128) ist für Mammalverkehr die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* für den passiven Teilnehmer um 1 erschwert.

Misslungene Probe: Alle Teilnehmer verlieren 1 Stufe *Erregung*.

Reiben & Streicheln

Ob mit seinem ganzen Körper, einem Fuß oder den Händen, mit dieser Sexpraktik stimuliert man Körperregionen des Partners. Diese Praktik regelt nicht Faust- und Fingerspiele, sehr wohl aber das Aneinanderreiben der Geschlechtsteile der Teilnehmer.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt. Es ist auch möglich, dass beide gleichzeitig die aktive und passive Position einnehmen, nicht aber, dass beide eine passive Position ausüben.

Die Probe auf *Willenskraft*, um *Erregung* zu halten, ist bei Reiben & Streicheln für den passiven Teilnehmer um 1 erleichtert.

Diese Sexpraktik muss zwei aufeinanderfolgende Durchgänge eingesetzt werden, um 1 Stufe *Erregung* zu erzeugen.

Misslungene Probe: Alle Teilnehmer verlieren 1 Stufe *Erregung*.

Samenspiele

Manche Liebenden empfinden besondere Freude beim Anblick von Samenflüssigkeit und mögen es, damit zu spielen.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Ein aktiver Teilnehmer mit Penis muss in diesem Durchgang Erregungsstufe IV erreicht haben. Falls dies nicht der Fall ist, setzen die Teilnehmer einen Durchgang aus und verlieren 1 Stufe *Erregung*.

Gelinkt dem aktiven Teilnehmer die Probe auf *Betören (Liebeskünste)*, kann er bei der Wahl der verzaubernden Belohnung so tun, als ob er 1 Durchgang länger durchgehalten hätte, als es am Ende des Liebenspiels der Fall ist und so eventuell eine bessere Belohnung auswählen. Gleiches gilt für den passiven Teilnehmer.

Kein Teilnehmer kann durch diese Sexpraktik mehr als 1 Durchgang „geschenkt“ bekommen. Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ist für den passiven Teilnehmer bis zum Ende des Liebenspiels außer bei Samenspielen um 1 erschwert.

Misslungene Probe: Der passive Teilnehmer erleidet für den nächsten Durchgang –1 auf alle Proben, da er sich verschluckt hat oder seine Augen brennen.

Verbalerotik

Bei der Verbalerotik raunen sich die Teilnehmer des Liebenspiels erotische Worte entgegen, um sich so zu erregen. Anschaulich werden sexuelle Handlungen und Empfindungen geschildert. Bisweilen kommen auch explizite Kraftausdrücke und Beschimpfungen vor. Diese Sexpraktik ist in der Regel nur selten mit körperlichem Kontakt verbunden und manchmal redet man auch einfach nur miteinander.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Die Probe auf *Willenskraft*, um *Erregung* zu halten, ist bei Verbalerotik für den passiven Teilnehmer um 1 erleichtert.

Diese Sexpraktik muss zwei aufeinanderfolgende Durchgänge eingesetzt werden, um 1 Stufe *Erregung* zu erzeugen.

Misslungene Probe: Die nächsten zwei Durchgänge muss eine andere Sexpraktik gewählt werden.

Wasserspiele

Wasserspiele, von den Zwölfgöttergläubigen oft auch Efferdspele genannt, sind eine Sexpraktik, bei der ein Teilnehmer des Liebenspiels auf den anderen uriniert.

Regeltechnik: Bei dieser Sexpraktik muss vor dem Ablegen der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entschieden werden, wer die aktive und wer die passive Position einnimmt.

Der aktive Teilnehmer kann bei der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* keine *Erregung* ansammeln, aber wenn ihm die Probe gelingt, erhält der passive Teilnehmer eine Erleichterung von QS/2 für die Probe auf *Willenskraft*, um die *Erregung* zu halten.

Wasserspiele können von einem aktiven Teilnehmer nicht unbegrenzt oft während des Liebenspiels gewählt werden. Nach dem ersten Mal muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-2 ist es ab der nächsten Handlung nicht mehr möglich, diese Praktik einzusetzen. Nach dem nächsten Einsatz bei 1-4, spätestens aber nach dem dritten Mal ist die Blase vollständig entleert und muss erst in den nächsten Stunden durch die Aufnahme von Flüssigkeit wieder aufgefüllt werden.

Im Durchgang nach dem Einsatz dieser Sexpraktik sind alle Sexpraktiken außer Wasserspiele um 1 erschwert. Dies gilt explizit nur für den aktiven Teilnehmer.

Misslungene Probe: In den nächsten zwei Durchgängen kann der aktive Teilnehmer keine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ablegen und beide Teilnehmer verlieren alle Erregungsstufen.



Modifikatoren der Sex-Regeln

Menschenkenntnis (Vorlieben erspüren)

RGW 106

Art	Modifikator
Der Held begegnet dem Teilnehmer zum ersten Mal	-4
Der Held kennt den Teilnehmer nur flüchtig	-2
Der Held und der Teilnehmer kennen sich	+/-0
Der Held und der Teilnehmer kennen sich gut	+2
Teilnehmer hat dem Helden seine Vorlieben und Abneigungen offenbart	Probe unnötig
Anwendungsgebiet <i>Vorlieben erspüren</i> nicht vorhanden	-3

Betören (Liebeskünste)

Art	Modifikator
Liebende gehören einer anderen Spezies an*	
Gleiche Spezies	+/-0
Mensch / Elf oder Zwerg	-1
Mensch, Elf oder Zwerg / Ork oder Goblin	-2
Mensch, Elf oder Zwerg / exotische Spezies (z. B. Achaz)	-3
Mensch, Elf oder Zwerg / sehr exotische Spezies (z. B. Krakonier)	-4
Mensch, Elf oder Zwerg / extrem exotische Spezies (z. B. Norkosh)	-5
Liebende gehören einer anderen Kultur an*	
Gleiche oder sehr ähnliche Kultur (z. B. Mittelreicher / Andergaster, Bornländer oder Horasier)	+/-0
leichte, kulturelle Unterschiede (z. B. Mittelreicher / Aranier, Mhanadistani, oder Thorwaler)	-1
mittlere kulturelle Unterschiede (z. B. Mittelreicher / Maraskaner, Novadis oder Nivesen)	-2
starke kulturelle Unterschiede (z. B. Mittelreicher / Fjarningier, Gjalsker oder Mohas)	-3
Angewandte Sexpraktik	
Vorteil <i>Vorliebe</i> (siehe Seite 150)	+1 pro Stufe der Vorliebe
Neutral	+/-0
Nachteil <i>Abneigung</i> (siehe Seite 151)	-1 pro Stufe der Abneigung

Nach Orgasmus

1. Durchgang nach Orgasmus	-2
2. Durchgang nach Orgasmus	-4
3. Durchgang nach Orgasmus	-6
Sonderfertigkeit <i>Standhaftigkeit I-III</i> (siehe Seite 161)	+1 pro Stufe

Vorteile/Nachteile

Vorteil <i>Erotische Stimme</i> (siehe Seite 148)	+1 (nur bei Verbalerotik)
Vorteil <i>Wohlgeformte Brüste</i> (siehe Seite 151)	+1 (nur bei Mammalverkehr)
Nachteil <i>Fixierung</i> (siehe Seite 151)	-2 (wenn Fixierungsgegenstand nicht vorhanden ist)

Nachteil <i>Frigide</i> (siehe Seite 152)	-3
Nachteil <i>Impotent</i> (siehe Seite 152)	-5
Nachteil <i>Unerotische Stimme</i> (siehe Seite 154)	-1 (nur bei Verbalerotik)
Nachteil <i>Verstümmelt</i> (Eunuch I/II) (siehe Seite 154)	-1 / -2

Orgien

Jeder Teilnehmer ab dem dritten	je -1
---------------------------------	-------

Willenskraft

<i>Betören (Liebeskünste)</i> des anderen Teilnehmers	+QS/2
Erregung	-Stufe der Erregung
Durchgänge 3-5	-1
Durchgänge 6-8	-2
Durchgänge 9+	-3
Sonderfertigkeit <i>Gute Technik (Sexpraktik)</i> (siehe Seite 159)	+1 (anderer Teilnehmer muss SF besitzen, addiert sich bei mehr Teilnehmern)

Selbstbeherrschung

1. Durchgang nach Orgasmus	-2
2. Durchgang nach Orgasmus	-4
3. Durchgang nach Orgasmus	-6
Vorteil <i>Potent</i> (siehe Seite 150)	+1

Sonderfertigkeit *Standhaftigkeit I-III* (siehe Seite 161) +1 pro Stufe

*) Die Modifikatoren der beiden Kategorien addieren sich nicht, es gilt immer nur der größte Malus.