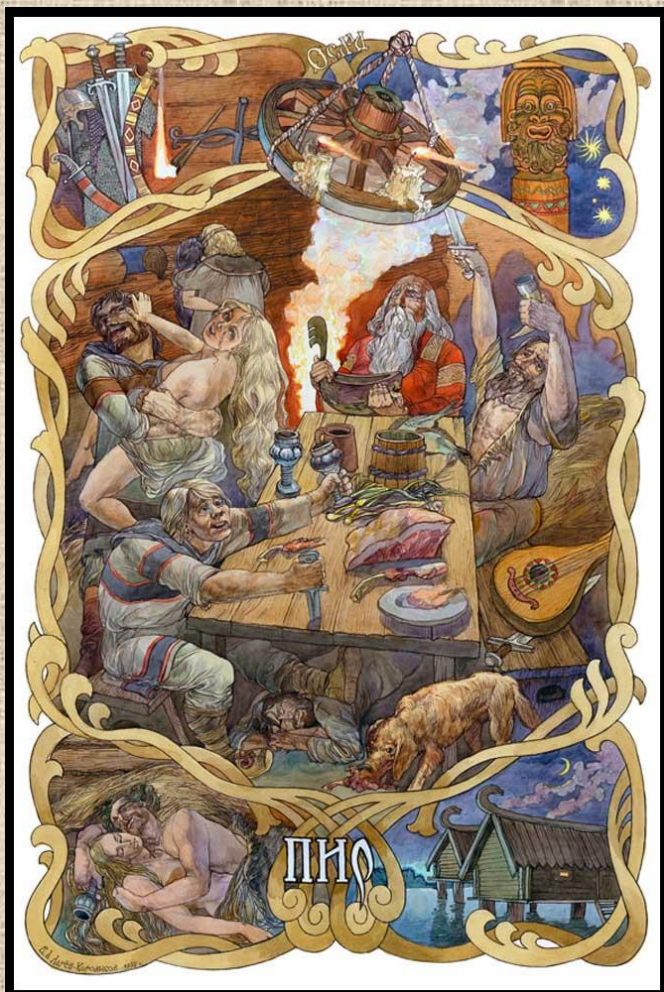


Алкоголь и Алкоголизм



«Пировать не забываю, но и дела не бросаю»

Если вы решили ввести в свою игру эффекты алкогольного опьянения, вот несколько рекомендаций к вашему рассмотрению, которые вы можете взять за правило или же использовать в процессе своих разработок.

Эффекты алкогольного опьянения могут возникать в процессе различных ситуаций. По сему и оцифровка их может быть различная.

Если потребление алкоголя происходит в рамках некоего глобального события – например пир у князя, как один из этапов соревнования на могольском празднестве, то в этом случае проще оцифровать этот комплекс действий как Вызов Умений (Skill Challenge), с обязательной вставкой в него проверок Выносливости для определения устойчивости опьянению. Возможно использование проверок Акробатики, если все-таки произошло опьянение.

Алкогольное Опьянение **Болезнь уровня персонажа**

Вы пьяны. Вечер явно удался! Вас покачивает из стороны в сторону или быть может вы напилась уже до беспамятства? И возможно на утро вам будет плохо.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Вы получаете -2 пенальти ко всем броскам атаки и проверкам Наблюдательности (perception).

Промежуточный Эффект: Вдобавок к начальному эффекту, вы дезориентированы (dazed).

Финальный Эффект: Вы без сознания (unconscious).

Если же персонаж употребляет алкоголь в ходе ужина в таверне, просто по капризу души, в ходе соревнования в таверне «кто последний упадёт?» и так далее, где потребление алкоголя выходит уже скорее на первое место, нежели является небольшим элементом в некоем большом действии, то возможно оцифровать опьянение с помощью представленных ниже эффектов, где опьянение приравнивается по механике к болезням (Disease).

В отличие от стандартных болезней, период между проверками Выносливости гораздо меньше, чем сутки. Мастер должен решить сам, когда настала пора сделать еще одну проверку. В Зависимости от скорости потребления алкоголя персонажем, например от проверки раз в 2-3 часа до проверки раз в 2-3 минуты.

Все Эффекты алкогольного опьянения проходят, как только вы закончите свой следующий продолжительный отдых (extended rest).

Если в процессе проверок Выносливости ваш результат хоть раз оказался на 4 и более единиц ниже, чем DC ухудшение, то после того, как вы закончите свой следующий продолжительный отдых, вы находитесь под эффектом «Похмелье».

Похмелье – Вы получаете -2 штрафа на все броски атаки и урона, а также на все проверки умений Наблюдательность (perception) и Выносливость (endurance). Кроме того вы теряете 1 Исцеление (healing surge). Эффект длится в течение следующих 12 часов. Удачная проверка умения Лечение (Heal) со стороны другого существа против DC 20 может уменьшить этот период вдвое.

Кроме того вы можете использовать различные модификаторы, при употреблении алкоголя.

Например, используя Алкоголь, как болезнь. Персонаж участвует в пивном состязании в таверне. Пьют кружка за кружкой. Атака получает бонус +2 за то, что пьют быстро, но -2 за то, что пьют легкий алкоголь.

Алкоголизм

Стать алкоголиком, можно злоупотребляя алкогольными напитками (особенно крепкими и в неразумных дозах). Чтобы стать целью болезни Алкоголизм ДМ'у необходимо вести небольшой журнал, где он будет отмечать напротив имени игроков (или НПС) количество раз (Галочки), которое они совершили проверку Выносливости (в процессе взаимодействия с Алкогольным опьянением) с результатом равным или ниже DC ухудшение. Это будет условным показателем того, как быстро алкоголь перебарывает ваш организм и волю, разрушая его.

Чтобы стать целью Алкоголизма необходимо накопить от 15 до 30 таких галочек. Однако каждый ДМ может выбирать количество этих галочек исходя из своего разума. Каждый раз с этого момента, и каждый раз после того, как персонаж (НПС'и) попадет под эффект алкогольного опьянения он будет целью атаки болезни Алкоголизм (ДМ должен совершать эту атаку тайно. Ведь кто знает, какой стакан\кружка\рюмка сделают из тебя алкоголика?).

Алкоголизм

Болезнь уровня персонажа

Ваша тяга к бутылке, превышает разумные пределы. Часто желание выпить не даёт вам спать. У вас ужасное настроение и болезненный вид, если вы не выпиваете.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Вас мучают головные боли, вы дезориентированы (dazed).

Промежуточный Эффект: Вдобавок к начальному эффекту, вы ослаблены (weakened).

Финальный Эффект: Цель умирает.

Алкоголизм это болезнь, однако, вы можете избавиться от более терзающих вас, и вы знаете точно, как это сделать! Выпить! Это всегда помогает. В зависимости от стадии Алкоголизма вам нужна определенная доза алкоголя. Находясь под Начальным эффектом алкоголизма вам необходимо напиться до

Модификаторы	Проверка Умений (примените к DC проверки умения связанные с алкоголем)	Алкоголь-Болезнь (примените к DC проверки Выносливости или броска атаки болезни, если опьянение только пытается войти в силу)
Потребление алкоголя средней крепости (вино)	0	0
Потребление лёгкого алкоголя (пиво, эль)	-2	-2
Потребление крепкого алкоголя (аналоги водки)	+2	+2
Потребление различных по крепости алкогольных напитков	+2	+2
Размеренное потребление алкоголя под хорошую закуску	-2	-2
Быстрое потребление алкогольных напитков	+2	+2

Начальной стадии алкогольного опьянения, чтобы блокировать эффекты алкоголизма. При этом вы будете испытывать на себе эффекты Алкогольного опьянения. Находясь под второй стадией Алкоголизма вам необходимо выпить так, чтобы оказать под второй стадией Алкогольного опьянения, чтобы блокировать эффекты Алкоголизма. При этом вы будете испытывать на себе эффекты Алкогольного опьянения.

Излечение от Алкоголизма

Излечение от этого недуга дело серьезное и обстоятельное, требующее много времени и сил! Если в вашем мире медицина развита не настолько сильно, чтобы лечить эту болезнь медицинскими методами, в этом случае процесс исцеления может быть магическим, божественным и стать целью персонажа (НПС'и).

Процесс излечения каждый ДМ может придумать сам, исходя из положения дел в его мире, стиля кампании (например, для доброго персонажа одни из этапов может служить молитва в Храме бога здоровья, для злого этапом может быть приготовление кровавого эликсира из крови, кормящей матери и её же материнского молока) и от прочих факторов.

Рекомендации: При использовании этого правила рекомендует запретить ритуалам, останавливающим и исцеляющим болезнь воздействовать на Алкогольное опьянение и Алкоголизм.