

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.