Reglas de alcohol en Warhammer

1-Cada bebida alcohólica tiene una puntuación (PA); el jugador o el máster deberá llevar la cuenta de los PA consumidos.

2-Test de alcoholemia: cuando el nº de PA consumidos es un nº igual a la resistencia o un múltiplo entero de ella, el jugador deberá hacer un test sobre la resistencia menos los PA consumidos. Por ej: un PJ con R4 haría test a 4, 8 12, 16 PA consumidos, el primer test sería a 36%, el segundo a 32%....

Un jugador que falla un test se considera que ya empieza a estar contentillo, con dos ya estaría borracho, con tres ya estaría bastante más que borracho y con más de cuatro la zorra sería impresionante. Si alguien supera los 6xR existe riesgo de intoxicación alcohólica (ver más abajo).

3-Si se supera el test no hay ninguna penalización.

4-Si se falla el test el jugador pierde el % igual al nº de PA consumidos en todas las características porcentuales (el .5 se redondea hacia abajo). Por ej: un PJ que ha consumido 10 PA perdería un 10% en todos sus atributos. Estos se van recuperando a un ritmo de un 2% por hora después de que cesa el consumo de alcohol.

Con cada fallo el PJ también deberá tirar en la tabla de comportamiento (ver más abajo).

5-Fallos críticos: Si el jugador falla un test de alcoholemia por más de un 30% entonces también se quita un punto de su movimiento a parte de los %.

6-Si algún % llega a 0 o menos, entonces el PJ se considera inconsciente y si el movimiento llega a 0 entonces el PJ se encuentra en un estupor etílico (incapaz de moverse).

7-Regla opcional: un jugador que ha fallado dos test debe hacer un tirada sobre su fuerza de voluntad para dejar de beber.

8-Intoxicación alcohólica: por cada PA consumido por encima de 6xR se debe hacer un chequeo de resistencia y si no se supera el PJ pierde una herida. Si las heridas llegan de esta forma a 0, el PJ caerá en un coma y perderá una herida más cada 10 minutos hasta que reciba primeros auxilios o algún hechizo de curación.

Si un jugador llega a -10 heridas entonces muere por intoxicación alcohólica.

9-Regla opcional, efectos del alcoholismo: cualquier jugador se levantará a la mañana siguiente con resaca: los atributos estarán todavía modificados a pesar de descansar y quien ha recibido 2 o más heridas por intoxicación alcohólica debe hacer un test con la media entre resistencia y fuerza de voluntad y si lo falla ganará un punto de locura hacia alcoholismo.

10-Los PA disminuyen a ritmo de 4 por hora después de que el PJ deje de beber.

11-Los PJ con la habilidad de consumo de alcohol ganan +10% al test de resistencia.

Tabla de comportamiento

La siguiente tabla debería ser consultada cada vez que un jugador falle un test de alcoholemia. Está diseñada para reflejar la diferencia entre clases, por ej un guerrero está más dispuesto a empezar una reyerta que un académico. Los PJ que hayan fallado el test son más susceptibles a la coacción como puede ser la seducción, la compra de objetos que no pueden querer, ser influidos a hacer cosas... La persona coaccionada puede añadir +10% a su camaradería por cada test de alcoholemia fallado, por ej 3 test fallados es un modificador de +30%.

	Guerrero		Bribón		Montaraz		Académico
01 - 09	El PJ se vuelva más hablador, suele hablar de cosas sin sentido y de forma nerviosa (hay un 25% de probabilidad de que el PJ revele algún secreto sobre el o sobre su trabajo)	01 - 09	El PJ se vuelva más hablador, suele hablar de cosas sin sentido y de forma nerviosa (hay un 25% de probabilidad de que el PJ revele algún secreto sobre el o sobre su trabajo)	01 - 09	El PJ se vuelva más hablador, suele hablar de cosas sin sentido y de forma nerviosa (hay un 25% de probabilidad de que el PJ revele algún secreto sobre el o sobre su trabajo)	01 - 09	El PJ se vuelva más hablador, suele hablar de cosas sin sentido y de forma nerviosa (hay un 25% de probabilidad de que el PJ revele algún secreto sobre el o sobre su trabajo)
10 - 19	El PJ se vuelva más hablador de lo habitual pero habla de cosas tristes y de cómo llevar al mundo por el buen camino (hay un 25% de probabilidad de que el PJ revele algún secreto sobre el o sobre su trabajo)	10 - 19	El PJ se vuelva más hablador de lo habitual pero habla de cosas tristes y de cómo llevar al mundo por el buen camino (hay un 25% de probabilidad de que el PJ revele algún secreto sobre el o sobre su trabajo)	10 - 19	El PJ se vuelva más hablador de lo habitual pero habla de cosas tristes y de cómo llevar al mundo por el buen camino (hay un 25% de probabilidad de que el PJ revele algún secreto sobre el o sobre su trabajo)	10 - 19	El PJ se vuelva más hablador de lo habitual pero habla de cosas tristes y de cómo llevar al mundo por el buen camino (hay un 25% de probabilidad de que el PJ revele algún secreto sobre el o sobre su trabajo)
21 - 25	El PJ se pone de mal humor hablando de forma rara (-5% a empatía)	21 - 25	El PJ se pone de mal humor hablando de forma rara (-5% a empatía)	21 - 25	El PJ se pone de mal humor hablando de forma rara (-5% a empatía)	21 - 25	El PJ se pone de mal humor hablando de forma rara (-5% a empatía)
26 - 30	Al hablar se come la palabras y se le distorsiona la vista.	26 - 30	Al hablar se come la palabras y se le distorsiona la vista.	26 - 30	Al hablar se come la palabras y se le distorsiona la vista.	26 - 30	Al hablar se come la palabras y se le distorsiona la vista.
31 - 40	El PJ se vuelva romántico e intentará ligar con la persona más cerca de su género preferido. Esto puede llevar a una confrontación.	31 - 40	El PJ se vuelva romántico e intentará ligar con la persona más cerca de su género preferido. Esto puede llevar a una confrontación.	31 - 40	El PJ se vuelva romántico e intentará ligar con la persona más cerca de su género preferido. Esto puede llevar a una confrontación.	31 - 45	El PJ se vuelva romántico e intentará ligar con la persona más cerca de su género preferido. Esto puede llevar a una confrontación.
41 - 50	El jugador realiza algún acto por el que más tarde será objetivo de burla. Tira 1D6: 1- invita a toda la taberna a una ronda 2-Baila sobre la mesa 3-Enseña alguna parte íntima de su cuerpo sin excepción 4-cae sobre alguien tirándole la bebida 5- roba algún objeto 6- toma parte en algún concurso de borrachos, por ej concurso de eructos.	41 - 55	El jugador realiza algún acto por el que más tarde será objetivo de burla. Tira 1D6: 1- invita a toda la taberna a una ronda 2-Baila sobre la mesa 3-Enseña alguna parte íntima de su cuerpo sin excepción 4-cae sobre alguien tirándole la bebida 5- roba algún objeto 6- toma parte en algún concurso de borrachos, por ej concurso de eructos.	41 - 48	El jugador realiza algún acto por el que más tarde será objetivo de burla. Tira 1D6: 1- invita a toda la taberna a una ronda 2-Baila sobre la mesa 3-Enseña alguna parte íntima de su cuerpo sin excepción 4-cae sobre alguien tirándole la bebida 5- roba algún objeto 6- toma parte en algún concurso de borrachos, por ej concurso de eructos.	46 - 60	El jugador realiza algún acto por el que más tarde será objetivo de burla. Tira 1D6: 1- invita a toda la taberna a una ronda 2-Baila sobre la mesa 3-Enseña alguna parte íntima de su cuerpo sin excepción 4-cae sobre alguien tirándole la bebida 5- roba algún objeto 6- toma parte en algún concurso de borrachos, por ej concurso de eructos.
51 - 60	El PJ se vuelva alborotador, cantando, presumiendo, insultando...Esto puede llevar a una confrontación.	56 - 65	El PJ se vuelva alborotador, cantando, presumiendo, insultando...Esto puede llevar a una confrontación.	49 - 55	El PJ se vuelva alborotador, cantando, presumiendo, insultando...Esto puede llevar a una confrontación.	61 - 70	El PJ se vuelva alborotador, cantando, presumiendo, insultando...Esto puede llevar a una confrontación.
61 - 70	El PJ reta a alguien a una prueba de fuerza: un pulso, levantamiento de barriles, pelea sin armas...	66 - 75	El PJ lleva a cabo una acción relacionada con su actual carrera: robar bolsillos, juegos de azar, agitación política....	56 - 65	El PJ deambula por ahí hasta altas horas de la noche, o el PJ reta a alguien para escalar un edificio, concurso de puntería...	71 - 80	El PJ reta a alguien a algo relacionado con la mente o realiza algún truco que haya aprendido.
71 - 80	El PJ se queda dormido, tira 1D6: 1-10 min 2-20 min 3-40 min 4-1hora 5-2 horas 6-3 horas	76 - 85	El PJ se queda dormido, tira 1D6: 1-10 min 2-20 min 3-40 min 4-1hora 5-2 horas 6-3 horas	66 - 80	El PJ se queda dormido, tira 1D6: 1-10 min 2-20 min 3-40 min 4-1hora 5-2 horas 6-3 horas	81 - 90	El PJ se queda dormido, tira 1D6: 1-10 min 2-20 min 3-40 min 4-1hora 5-2 horas 6-3 horas
81 - 88	Al jugador le da vueltas la habitación. Debe hacer una tirada de resistencia menos los PA consumidos o caerá mareado.	86 - 94	Al jugador le da vueltas la habitación. Debe hacer una tirada de resistencia menos los PA consumidos o caerá mareado.	81 - 90	Al jugador le da vueltas la habitación. Debe hacer una tirada de resistencia menos los PA consumidos o caerá mareado.	91 - 97	Al jugador le da vueltas la habitación. Debe hacer una tirada de resistencia menos los PA consumidos o caerá mareado.
89 - 00	El PJ se vuelve agresivo y buscará pelea.	95 - 00	El PJ se vuelve agresivo y buscará pelea.	91 - 00	El PJ se vuelve agresivo y buscará pelea.	98 - 00	El PJ se vuelve agresivo y buscará pelea.
	Guerrero		Bribón		Montaraz		Académico

En la taberna

Bebida	Cantidad	Puntos de alcohol	Coste		Bebida	Cantidad	Puntos de alcohol	Coste
Cerveza	Media pinta	0.5	3p		Porter	Media pinta	0.5	3p
Cerveza	Pinta	1	5p		Porter	Pinta	1	7p
Cerveza local	Media pinta	1	5p		Moonshine	Chupito	2,5 - 5 (varia)	varia
Cerveza local	Pinta	2	9p		Aguardiente Imperial	Chupito	4	4/-
Cerveza fuerte	Media pinta	1.5	7p		Aguardiente Imperial	Botella	16	12/-
Cerveza fuerte	Pinta	3	1/-		Aguardiente de manzana	Copa	3	3/6
Cerveza Braakbroew	Media pinta	2	1/-		Aguardiente de manzana	Botella	12	10/6
Cerveza Braakbroew	Pinta	4	1/9		Vodka Kislevita	Chupito	4	3/9
Sidra	Media pinta	1	4p		Vodka Kislevita	Botella	18	15/-
Sidra	Pinta	2	8p		Aguardiente de Norsca	Chupito	5	5/-
Cerveza negra	Media pinta	0.5	7p		Aguardiente de Norsca	Botella	22	2C
Cerveza negra	Pinta	1	1/-		Blanco Estaliano	Copa	2	1/-
Mead	Media pinta	1	1/-		Blanco Estaliano	Botella	17	8/-
Mead	Pinta	2	1/9		Rojo Estaliano	Copa	2	1/2
Vino de la casa	Copa	1	6p		Rojo Estaliano	Botella	18	9/-
Vino de la casa	Botella	8	4/-		Blanco Bretoniano	Copa	2	1/6
Schnapps	Chupito	3	4		Blanco Bretoniano	Botella	17	10/6
Schnapps	Botella	14	13-19		Rojo Bretoniano	Copa	3	1/8
Poitin	Chupito	3-5 varia	-		Rojo Bretoniano	Botella	22	12/-