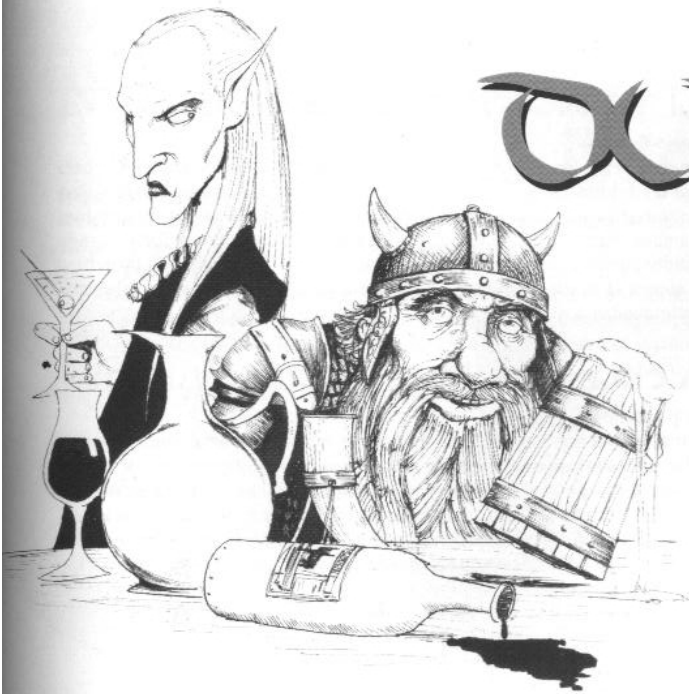


# DUNGEONS and TANKARDS



Bueno, aquí están por fin las reglas que todos los DMs y jugadores aficionados a las tabernas estaban esperando, el sistema definitivo para averiguar cuántas jarras de cerveza son capaces de beberse el bárbaro y el enano. Ahora podrás dar un poco más de sabor a esos sucios tugurios en los que suelen acabar los aventureros y ver qué tal se portan en una pelea de taberna con unas cuantas copas de más.

El alcohol, al igual que muchas otras drogas, provoca adicción, y aunque se incluyen reglas para personajes alcohólicos, hemos preferido que sean DMs y jugadores los que decidan el momento en el que un PJ pasa de tomarse unas copas por diversión al momento en que realmente las necesita, ya que ese paso es mucho más difuso y difícil de establecer en términos de reglas.

## ¿Cuánto has bebido?

Cada vez que un PJ consuma la cantidad indicada en el tipo de bebida que esté tomando (cerveza 1/2 l., vino 1/3 l., licores suaves 1/4 l., licores fuertes 1/8 l.), debe superar una prueba de embriaguez (la cual se realiza efectuando una prueba de Constitución, es decir, utilizando el valor del modificador de la característica) con CD 10 para no caer bajo los influjos del alcohol. De esta forma, un jugador cuyo personaje esté tomando cerveza no tendrá que tirar hasta que consuma 1/2 l. mientras que otro que se esté tomando un orujo khadoriano (un licor fuerte) deberá comenzar a tirar cuando su personaje tome un vasito de 1/8 l. Para simplificar las cosas, el PJ no tendrá que tirar hasta que no consuma la cantidad indicada, y de esta forma nos ahorramos tener que andar con fracciones.

## ¡Pedo zi zolo me tomao unaz copitas!

Por cada cantidad adicional que se consuma, se añade un penalizador de Alcohol de +2. Este penalizador es acumulativo: Así, un PJ que haya bebido 1 \* l. de cerveza tendrá un penalizador de Alcohol (PA) de +4 a la CD para superar la prueba de Embriaguez. Mientras supere las tiradas no hay ningún problema, pero a la larga acabará fallando alguna, no nos engañemos. Cuando esto suceda, el PJ en cuestión adquirirá un modificador de Efecto (ME) de -2. Este ME también es acumulativo y se incrementa en -2 cada vez que se falla una prueba de embriaguez. El ME afecta a todas las tiradas que realice el PJ, (sí, también afecta a la prueba de Embriaguez). Pero no todas las borracheras son iguales ni tienen los mismos efectos; cuando un personaje falle una tirada de Embriaguez, el jugador deberá determinar el tipo de borrachera tirando 1d6:

**1-2. Eufórica.** Exaltación de la amistad, exceso de confianza. El alcohol hace que el personaje sea más "valiente", adquiriendo un bonificador +2 a los tiros de salvación de Voluntad, e inmunidad temporal a los efectos de Miedo.

**3-4. Brasa.** El personaje debe superar un tiro de salvación de Voluntad para realizar cualquier tipo de acción que no sea beber o, coger por el hombro a alguien (conocido o desconocido) y en 1d3: 1. Llorarle desconsoladamente; 2. Explicarle el sentido filosófico de la existencia de los distintos planos; 3. Detallarle su infalible plan para acabar con un contemplador.

**5. Agresiva.** El mundo se ha puesto de acuerdo para molestarte, y tú no se lo vas a permitir. El personaje sufrirá los efectos de Furia Bárbara como un bárbaro de nivel 1 (*MJ*, pág. 25), a la que no podrá poner fin voluntariamente, y considerará enemigos a los personajes con los que hable, siempre que no supere un tiro de salvación de Voluntad (aplicando el ME por borrachera pertinente) cada vez que un personaje se dirija a él o esté a su lado (5 pies) durante 10 minutos. Los compañeros y amigos del PJ no se libran de esta agresividad, pero se aplicará un +4 a la tirada de Voluntad.

**6. De mirada perdida.** El personaje no podrá realizar ninguna acción mientras dure la borrachera, sufriendo unos efectos idénticos a los del conjuro de Atontar (*MJ* pág. 177) pero gana un bonificador de +8 a la Sabiduría, lo cual es totalmente inútil pues no recordará nada de la borrachera una vez que ésta se le haya pasado.

Nótese que el penalizador de Alcohol incrementa en +2 la CD de la prueba cada vez que se toma la cantidad indicada y se utiliza para determinar si el personaje se ve afectado por la bebida, mientras que el modificador de Efecto se resta de la tirada y sólo se incrementa si se falla la tirada.

Por supuesto, llegará un momento en el que el organismo del PJ esté totalmente saturado de alcohol. Esto se produce cuando el PA acumulado iguala o supera la puntuación de Constitución del personaje. En ese momento deberá efectuar una prueba de Constitución (a la que por supuesto se le aplica el ME acumulado). Si la supera podrá seguir bebiendo, pero deberá volver a realizar una prueba de Con cada vez que se vea obligado a efectuar una prueba de Embriaguez (con los modificadores pertinentes). Si falla la tirada, el personaje se desploma sobre la mesa sin sentido.

## ¡AHG, cómo me duele la cabeza!

Sin duda, lo más divertido llega a la mañana siguiente. Si los PJs se han corrido una buena juerga es muy poco probable que se levanten a primera hora de la mañana para seguir con sus asuntos (cualesquiera que sean). Es más, seguramente se despertarán a media mañana con un horrible dolor de cabeza y la sensación de que un grupo de trolls les dio una paliza la noche anterior. Todos los PJs que se hayan emborrachado (esto es, que hayan fallado uno o más tiros de salvación para evitar los efectos del alcohol), tendrán un modificador negativo a todas sus tiradas igual a la mitad del modificador de efecto con el que se fueron a dormir la mona, redondeado hacia abajo. Este modificador se irá reduciendo a razón de 1 punto por cada hora de juego hasta que desaparezca (esto puede variar dependiendo de la calidad de la bebida, mirar más adelante). Por supuesto, estamos teniendo en cuenta que los PJs duermen al menos 6 horas. Si los PJs, por el motivo que sea, duermen menos de esas horas, se levantarán con J partes del modificador y éste se reducirá a razón de 1 punto cada 2 horas. Animamos al DM a que se recree haciéndoselo pasar mal a los jugadores. Un viaje en carruaje, por ejemplo, puede convertirse en un descenso a los 9 Infernos, provocando que todos esos baches y curvas del camino hagan que los PJs se mareen y vomiten sobre los pasajeros, e intentar atravesar una ciudad desconocida en un día de mercado puede asemejarse a una travesía de pesadilla por el laberinto del minotauro. Los PJs pueden llegar a descubrir algún remedio para aliviar la resaca, pero este tipo de soluciones sólo reducirá en 1 punto como máximo el modificador de Efecto.

| Bebida       | Cantidad | Ejemplo       |
|--------------|----------|---------------|
| Cerveza      | 1/2 l.   | Jarra grande  |
| Vino         | 1/3 l.   | Jarra pequeña |
| Licor suave  | 1/4 l.   | Vaso          |
| Licor fuerte | 1/8 l.   | Vaso pequeño  |

## ¡UGH!... ¿Qué bebimos anoche?

La calidad de las bebidas no afectará a la cantidad de alcohol necesaria para que un personaje se emborrache, pero sí a la resaca que tendrá a la mañana siguiente. En caso de no dormir las horas necesarias, añade +1 a las horas que deben transcurrir para recuperar esos puntos.

| Calidad | Puntos de ME recuperados/hora |
|---------|-------------------------------|
| Buena   | 2/1                           |
| Normal  | 1/1                           |
| Mala    | 1/2                           |

## Zi yo te contara... ¡hip!

[Regla Opcional]

Con esta regla los jugadores pueden intentar emborrachar a los PNJs para sacarles información. Por supuesto, los DMs pueden hacer lo mismo. Para ello se realiza una prueba enfrentada de Engañar contra Averiguar intenciones (a ambas tiradas se les aplican todos los modificadores pertinentes), cuando el individuo en cuestión esté sufriendo los efectos del alcohol. Si la víctima no supera la tirada, empezará a cascar por los codos, aunque los datos que revele quedan a discreción del DM.

## ¡Venga, vamo a tomar la última!

[Regla opcional]

Cuando un PJ que haya fallado una o más pruebas de embriaguez decida dejar de beber, deberá superar una prueba de Sabiduría con CD 8 (por supuesto se aplica el ME). Si el PJ no supera la tirada seguirá bebiendo. El jugador puede realizar una nueva tirada tras cada ronda que consuma el PJ. El jugador puede hacer que su personaje deje de beber siempre que no haya fallado ninguna prueba de embriaguez para resistir los efectos del alcohol.

## ¡No, más agua no!

[Regla opcional]

Puede darse el caso en que sea necesario que un PJ deje la barra y se despeje. La única forma de conseguirlo sin superar una prueba de Sabiduría (para dejar de beber, lo de despejarse es otra historia), es que sus propios compañeros o un buen samaritano le echen una mano (vamos, que lo pillen entre dos y lo tiren de cabeza al abrevadero). Si se toman medidas para despejar a un PJ echándole agua, haciéndole tomar bebidas o potingues para que se le pase la borrachera, etc, el PJ en cuestión podrá efectuar una salvación de Fortaleza (CD 15) aplicando la mitad del modificador de efecto que tenga en ese momento para intentar despejarse. En caso de lograrlo, el modificador de efecto quedará reducido a la mitad (del modificador de Efecto original), pero al contrario que con la resaca, éste no se irá reduciendo cada hora, sino que permanecerá igual hasta que el PJ duerma al menos 6 horas. Por supuesto, cuando se levante tendrá que enfrentarse a los efectos de la resaca, en caso de que los haya. Esto sólo sirve para despejar a un PJ que esté borracho, no para aliviar los efectos de la resaca.



# Nuevas Habilidades y Dotes

## Hígado de acero [General]

No sabes a qué se debe, pero tu capacidad para resistir cualquier tipo de sustancia nociva en tu organismo es asombrosa.

**Prerrequisito:** Con 14+

**Beneficio:** el penalizador que se aplica a las pruebas de Embriaguez es de -1 en vez de -2. Esto no se aplica al modificador de embriaguez, que sigue siendo de +2. Además tu resistencia natural a cualquier sustancia que afecte a tu organismo te permite reducir en 2 la CD de todas las pruebas para resistir venenos, drogas, etc.

## Autocontrol [General]

Incluso estando como una cuba eres capaz de centrarte en una situación de peligro y actuar para evitar un peligro inmediato.

**Prerrequisito:** Con 14+, Hígado de acero

**Beneficio:** siempre que te encuentres en una situación de peligro como un combate, un incendio, o algo similar, tu modificador de embriaguez queda reducido a la mitad hasta que desaparezca el foco del peligro. Cuando todo vuelva a la normalidad volverás a tener el mismo modificador que tenías antes de que se iniciara el problema. Además tu capacidad de autocontrol te proporciona un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra conjuros de Encantamiento (aunque no estés borracho) y +4 a las pruebas para dejar de beber (véase regla opcional).



## Oficio (Gourmet) (Sab)

Esta habilidad representa un profundo conocimiento de las costumbres alimenticias de gran parte de las regiones más civilizadas, a la vez que un sentido especial para determinar e identificar la composición de casi cualquier plato. Esto te permite detectar la presencia de sustancias extrañas ocultas en la comida, como venenos o drogas. Por supuesto, esta habilidad te otorga cierta facilidad a la hora de preparar comidas y de discernir entre un vino de buena calidad y un morapio a granel.

|  |   |
|--|---|
| <b>Prueba</b>                                  | <b>CD</b>   |
| Determinar la calidad de una bebida/comida     | 5   |
| Determinar la procedencia de una bebida/comida | 10 ó +<br>si es de una cultura muy extraña.   |
| Detectar la presencia de venenos/drogas        | 15 ó +<br>(según rareza del veneno/droga).  |
| Cocinar  | 5 plato normal.<br>10 plato de buena calidad.<br>15 exquisitez.<br>20 ó +, es probable que los reyes se peguen por tenerte como cocinero. |



## ALCOHOLISMO

Un personaje alcohólico debe consumir algún tipo de bebida alcohólica cada 6 horas. En caso de no hacerlo su pulso comenzará a temblar, se volverá más irritable y sufrirá fuertes cambios emocionales, lo que se traducirá en un penalizador temporal de -1 a Des y Car por cada 6 horas que pase sin consumir alcohol. Estos penalizadores se pueden evitar superando un tiro de salvación de Vol, con un penalizador acumulativo de -1 al Ts por cada 6 horas que transcurran. Aunque es difícil, no es imposible que el PJ alcohólico abandone su adicción. Para abandonar la adicción, el PJ debe pasar primero por el síndrome de abstinencia durante varias semanas, lo cual puede hacer que el personaje deba permanecer inactivo (probablemente encerrado en una habitación y vigilado por alguno de sus compañeros) durante bastante tiempo. El DM puede aprovechar el periodo entre una aventura y otra para que el PJ se desintoxique, creando una pequeña trama que tenga como objetivo que el personaje deje el alcohol. Con el paso del tiempo, y si el personaje no vuelve a recaer, su penalizador se irá reduciendo hasta que desaparezca. Cuando el DM lo considere necesario puede pedir al jugador que efectúe una salvación de Voluntad con CD 10, si tiene éxito abandona la adicción. Aunque, independientemente de las reglas, lo realmente necesario para lograrlo es una buena interpretación por parte del jugador.

angel sanchez