

□ **Alkoholkonsum** in Form von Bier, Met oder in gebrannter Form ist durchaus in den meisten Gesellschaftsformen auf Härn sozial akzeptiert. Alkoholsucht ist dagegen keineswegs allgemein akzeptiert!

Diejenigen, die regelmäßig Trunkenheitsstufe 8 erreichen gelten als Alkoholiker und sehen sich ersten Strafen durch die jeweilige Obrigkeit ausgesetzt und schaden Ihrem Ansehen und Ihrem Sozialstatus in der Gesellschaft.

Trunkenheit wird in **12 Stufen** dargestellt.

Die Effekte variieren je nach Temperament des Individuums und daher werden die Betrunkenen vereinfacht in **drei Typen** eingeteilt:

1. Fröhliche Betrunkene [01-50]

werden zur gesellig, redselig und verlieren jede Hemmung,

2. Gefühlsduselige Betrunkene [51-80]

tendieren zum traurig sein, werden rührselig und singen schwermütige Lieder,

3. Streitlustige Betrunkene [81-100]

Werden aggressiv und enden regelmäßig in einer Schlägerei auch bis zum Totschlag.

Der Typ wird beim ersten Alkoholkonsum über Ts3 per Zufall ermittelt. Ggf. modifiziert und zur Moral passend.

Alkoholkonsum bis zu einem Getränk pro Stunde für einen Charakter mit durchschnittlicher Widerstandskraft und Statur bewegt sich auf **Trunkenheitsstufe Ts 1**. Jedes Getränk mehr je Stunde erhöht die Ts um eins. Das Ergebnis tritt zur nächsten Stunde ein (ggf. kürzerer Zeitraum).

Typisch auf Härn ist der Konsum von 2 bis 3 alkoholischen Getränken pro Stunde. Weniger gilt als gemäßiger Konsum. Mehr gilt als „Sauferei“ und wird sozial eher akzeptiert! Viele trinken in der ersten Stunde einer Feier (oder bei einer sonstigen Gelegenheit) ein oder zwei Gläser mehr, bis Ts 4 bis 6 erreicht ist.

Ein Glas Bier, Wein, Met oder ein kleines Glas Gebranntes	= 1
Mischgetränk (verdünnt) wie Cider o.ä.	= 0,5

Alkoholabbau und Auswirkungen des Alkohols

Ein Ts wird pro 2 Stunden unterbrechungsfreiem Schlaf abgebaut. Jeder verbleibende Ts wirkt sich mit 2 Grad körperlichem Abzug auf alle Werte aus. (Beispiel: verbleibende 6Ts=>12 Grade Abzug=-60Punkte).

Ts-Modifikatoren :

Widerstandskraft 13 bis 15	minus 1 Ts
Widerstandskraft 16+	minus 2 Ts
Widerstandskraft 5 bis 8	plus 1 Ts
Widerstandskraft unter 5	plus 2 Ts
Statur massig, schwer	minus 2 Ts
Statur leicht	plus 1 Ts
Statur schwächling	plus 2 Ts
Weiblich	plus 1 Ts
Direkt nach schwerer Anstrengung (Erschöpfungsgrad >2)	plus 1 Ts
Länger nichts gegessen	plus 1 Ts
Khuzdul, Gargun	minus 2 Ts
Sindarin	plus 3 Ts
Einmal Alkoholvergiftung überlebt	plus 3 Ts
Alkoholiker	plus 3 Ts

TrunkenheitsStufen

Ts	Fröhlicher Typ	Gefühlsduseliger Typ	Streitlustiger Typ
1	nüchtern	nüchtern	nüchtern
2	nüchtern	nüchtern	nüchtern
3	nüchtern	nüchtern	nüchtern
4	Melodie summend	freundlich	überheblich
5	fröhlich	traurig	provokant
6	sehr fröhlich	untröstlich	streitlustig
7	beschwippt	schwermütig	gewaltbereit
8	betrunkene	verschlossen	gewaltbereit
9	sehr betrunken	verschlossen	gewaltbereit
10	übel (Erbrechen)	schläfrig	übel (Erbrechen)
11	Blackout	übel (Erbrechen)	Blackout
12	Alkoholvergiftung		

Alkoholvergiftung

Wer den körperlichen Selbstschutz (Übelkeit, Blackout) ignoriert und den Ts der Alkoholvergiftung erreicht, muss umgehend W100 <> 3xWid würfeln. Bei einem Fehlschlag fällt der Charakter für 1W6 Stunden ins Koma.

Danach muss er erneut einen Wurf mit W100<>2xWid ausführen. Misslingt dieser erneut, so stirbt der Charakter. Bei einem E erleidet der Charakter einen permanenten Abzug von 1W2 Widerstandskraftpunkten. Nur bei einem EE bleibt keine permanente Schädigung.