

# Adicciones

Al consumir una droga un personaje tiene la chance de volverse adicto, según la tirada de **dependencia**. La **dependencia** marca el nivel de adicción a una droga y es una tirada **resistencia** contra E [Cantidad de consumiciones de una droga durante una semana – (10 – **Fuerza** de la droga consumida)] (mínimo 0). La tirada se hace cada semana que un personaje consuma una droga. Si se obtiene el **ímpetu** no hay mayores problemas, caso contrario la **dependencia** del personaje a la droga consumida crece en +1. El valor máximo para **dependencia** es 10.

Cuando el personaje tenga **dependencia** con una droga su conducta estará coaccionada hacia consumir. Es decir que intentara consumir, en mayor o menor medida, según cuan alta sea su **dependencia**, para “solucionar” sus problemas u obtener “paz” interna. Narrativamente esto debería modificar la forma en la que el jugador interprete su personaje. Mecánicamente la mitad del valor de **dependencia** se aplica como un **modificador** cuando el personaje tenga dudas sobre si consumir o no. Es una **bonificación** contra **intentos de persuasión** para disuadirlo de consumir y es una **penalización** si el personaje quiere negarse a consumir por voluntad propia.

La consumición sostenida en el tiempo daña al personaje. Cada [12 – **Fuerza** de la droga adicta] meses un adicto recibe algún daño permanente, escogido por el **maestro** o de forma aleatoria, de la siguiente lista: inversión de una cualidad de **personalidad**, - [Fuerza de la droga adicta] puntos permanentes a una **vitalidad**, **lesión** permanente, - [Fuerza de la droga adicta] edad máxima o -1 a un **atributo**. Si se consumen varias drogas diferentes en menos de diez minutos, y su **fuerza** combinada es al menos 8, se debe hacer una tirada de **resistencia** contra E [Fuerza de las drogas sumada entre sí / Cantidad de drogas consumidas]. Si tiene éxito el cóctel funciona normalmente, caso contrario el personaje gana la **lesión para cardiaco**.

Cuando un personaje con **dependencia** no consuma su droga durante una semana pierde un -1 a su **dependencia**, -5 PV y entra en **abstinencia**. Mientras dure la **abstinencia**, es decir hasta que vuelva a consumir, tiene una **penalización** de - [Dependencia] a todas sus tiradas. Si la **dependencia** baja a 0 el personaje perderá la adicción a esa droga.

## Mote: Adicto

El personaje desarrollo algún tipo de resistencia o adaptación a las drogas.

-se reduce en -2 la **dificultad de entorno** al consumir un cóctel de drogas.

-se duplica la cantidad de tiempo antes que una droga cause daños permanentes al personaje.

-las **bonificaciones** por drogas ganan un extra de + [Bonificación normal / 2] (es decir, un 50 % extra).

-se escogen tres **habilidades** al aprender el mote (según el jugador). Al estar en abstinencia de una droga, las tiradas de las **habilidades escogidas** no reciben la **penalización** por abstinencia, sino que ganan un + [Dependencia / 2]. Múltiples instancias de este beneficio (ej: abstinencia por varios tipos de drogas) no son acumulables entre sí

## ¿Estado adicto?

Este **mod** tranquilamente puede ser interpretado como un **estado** nuevo, algo así como **estado adicto**. Sin embargo, hay que considerar que eso sería una gran mejora a los **poderes mágicos** que confieran **estados**