# Правила «Cистемы гулянок» для D&D и совместимых НРИ

# 

*Итак, давно обещанная система гулянок.*

*Сразу скажу - система не моя, я нашел ее в* [*блоге Зака Саббата*](http://dndwithpornstars.blogspot.com/)*. Он же, в свою очередь, доработал систему* [*Джеффа Риентса*](http://jrients.blogspot.com/)*. Система ориентирована на старые издания D&D, хотя я без особых проблем иногда использую ее в D&D4E.*

*Я даю ее здесь в оригинальном виде, без каких-либо доработок, хотя в зависимости от используемой системы, она конечно требует обработки напильником.*

После того, как команда вернулась в город после серьезной вылазки в разные опасные места (или просто огребла большой куш в ближайшем подземелье и приперлась в соседнюю деревню) они могут устроить по этому поводу гулянку с блэкджеком и шлюхами. Делается это в конце игровой сессии.

* **По сути, гулянка это обмен золота на опыт (ХР) 1 к 1, пачками по 100 золотых.**
* **Вся полученная таким образом экспа делится поровну между всеми членами команды.**
* **Однако за каждые (количество персонажей в команде) х 100 золотых обмененные таким образом, один член команды должен гулять напропалую (и не без последствий). :)**
* **Такой гуляка кидает d20 и получает результат, согласно** [**«Таблице исхода гулянок»**](#id.cd124b8d648e)**, представленной ниже. Сложные результаты разрешаются в начале следующей сессии.**

### Таблица исхода гулянок

1. **Публично показал себя дураком.** Не получаешь ХР. Брось Харизму или приобрети репутацию пьяного дурня.
2. **Случайная потасовка в кабаке.** Вся команда сталкивается с таким же количеством забияк сколько их. Идет обычный бой, но гуляющий напропалую получает -2 ко всему, потому что пьян.
3. **Мелкое недопонимание с властями.** Брось Харизму. Успех означает штраф 2d6 х 25 золотых. Если не можешь или не хочешь платить - проведи d6 дней в кутузке.
4. **Проснулся в постели... с кем-то.** Брось d12 и посмотри результат потаблице[***«Таблица компаньонов (d12)»***](#id.586096e32db7)*.*
5. **Проигрался в ноль.** Не получаешь ХР.
6. **Получил репутацию души компании.** Если не провалишь бросок Харизмы, все последующие пьянки в данном населённом пункте будут вдвое дороже из-за разных любителей халявы.
7. **Оскорбил важного человека.** Брось d12 и посмотри результат по таблице[***«Таблица важных персон (d12)»***](#id.f0f9c260db5d).
8. **При свечах сыпь не видна.** Получи венерическую болезнь.
9. **Крутое тату.** Согласно броску d6: 1 - выбираешь ты, 2 - выбирает Мастер, 3 - выбирает игрок слева, 4 - выбирает игрок справа, 5 - выбирает игрок через одного слева, 6 - выбирает игрок через одного справа.
10. **Гоп-стоп по беспределу.** Два вора подстерегают персонажа пока он один. Обычный бой, но гуляющий напропалую получает -2 ко всему, потому что пьян.
11. **Голь подзаборная.** Ты просыпаешь и у тебя остались только доспехи и, если бросишь Мудрость, то еще то, что ты больше всего ценишь.
12. **Адово похмелье.** В первый день -2 ко всему. Заклинатели бросают Интеллект, чтобы сотворить любое заклинание.
13. **Грязное животное!** Ты подкатился с похабными предложениями к ведьме/магу/колдуну. Спасбросок от заклинания *«пагубный полиморф»* или ты оказываешься свиньей. В буквальном смысле.
14. **You in the army now.** Ты вступил в местную организацию. Ты помнишь пароль и тайные знаки. *(В качестве примера ниже есть таблица*[***«Организации Ворнхейма»***](#id.okh8r190djkp)*, города разработанного Заком)*
15. **Учимся делать деньги!** Вложил всю свободную наличность (и 50% драгоценных камней и украшений) в аферу какого-то красноречивого купца. Согласно броску d6: 1-4 это жульничество, 5 - это жульничество и закон считает, что ты с ним заодно, 6 - все честно и через 3d4 месяца все вернется с прибылью в d100 процентов.
16. **Отринь мирское.** Проснулся голым в одном из местных храмов (в Ворнхейме брось 1d4 по таблице[***«Организации Ворнхейма»***](#id.okh8r190djkp), чтобы определить в каком).
17. **Враг системы.** Серьезное недопонимание с местными властями. Сидишь в тюрьме пока не будут оплачены штрафы и взятки в размере d6 х 1000 золотых. Оружие, доспехи и магические предметы конфискованы.
18. **В этом напитке что-то было.** В течение 10 дней за тобой приударяет некто из[***«Таблица компаньонов (d12)»***](#id.586096e32db7).
19. **Стезя святости.** В пьяном угаре ты просил своих богов вытащить тебя из какой-то передряги. Так случилось, что они услышали! Но теперь, за то что они спасли твою жалкую задницу, ты находишься под воздействием заклинания Quest.
20. **Крыша горит!** Случайно устроил пожар. Два раза брось d6.

* **Первый бросок:** 1-2 - сжег любимую гостиницу, 3-4 - другой притон с дурной репутаций сгорел дотла, 5-6 - большой кусок города обращен в дым и пепел.
* **Второй бросок:** 1-2 - никто не знает, что виноват ты, 3-4 - те, кто с тобой пил, знают, что виноват ты, 5 - кто-то знает, что это был ты (возможно шантажист), 6 - все всё знают.

### Организации Ворнхейма (d12)

1. Церковь Ворна
2. Церковь Орта
3. Церковь Эска
4. Дети Первого Ящера
5. Бледная Паутина
6. Церковь Короля Проклятий
7. Культ Эн Вората
8. Церковь Необретенного Ока
9. Церковь Хладного Ока
10. Церковь Истинного Ока
11. Элитный ударный отряд, нацеленный на ближайший вражеский город
12. Местное дворянство

### Таблица важных персон (d12)

1. Священник самого важного божества в округе
2. Местный правитель
3. Хозяин таверны
4. Констебль/Командир ополчения
5. Придворный маг
6. Придворный библиотекарь
7. Случайный местный дворянин
8. Случайная местная дворянка
9. Глава местной гильдии
10. Крупный купец
11. Вожак крупнейшей местной банды
12. Главарь зловещих культистов

### Таблица компаньонов (d12)

1. Суккуб
2. Мертвый эльф альбинос
3. Нормальный привлекательный представитель соответствующего твоей ориентации пола
4. Случайный другой персонаж из команды (ни тот, ни другой ничего не помнит)
5. Он урод/Она уродина. Вы муж и жена.
6. (Брось еще раз по этой таблице). Вы муж и жена
7. Людоящерка, которая тебя любит
8. Хафлинг
9. Самый важный NPC в игре
10. Твой двойник
11. Брось по таблице ***«***Таблица важных персон***»***
12. Жрец/жрица ... брось d10 по таблице ***«***Организации Ворнхейма***»***

*Вот такая система :) Кому то наверное покажется что она слишком несерьезная, но таблицы можно поправить, тем более, что это в любом случае придется сделать под свой мир. У меня команда получает не очень много денег, так что гулянку устроили только один раз и пили не очень сильно. Обошлось без последствий.*

*Перевод и комментарии -* [*Snarls-at-Fleas, 2012*](http://mycampaigns.blogspot.com/)