L'alcool a D&D

Boire

L'ivresse dépend du degré d'alcool, de son volume ingurgité, du poids et du sexe du consommateur.



Degré	Volume Cl	Gramme	Alcoolémie Homme	Phase	Alcoolémie femme	Phase	Poids
. 5	100	40	0,4	0	0,4	0	76
10		0	0,0	0	0,0	0	
15		0	0,0	0	0,0	0	
20		0	0,0	0	0,0	0	
25		0	0,0	0	0,0	0	
30		0	0,0	0	0,0	0	
35		0	0,0	0	0,0	0	
40		0	0,0	0	0,0	0	
45		0	0,0	0	0,0	0	
50	***************************************	0	0,0	0	0,0	0	,
55		0	0,0	0	0,0	0	
60		0	0,0	0	0,0	0	
65		0	0,0	0	0,0	0	
70		0	0,0	0	0,0	0	
75		0	0,0	0	0,0	0	
80		0	0,0	0	0,0	0	

Il existe 4 phases d'ivresse :

o (1) Euphorie:

Alcoolémie 0,5 à 1 g/l

Dextérité -2, Sagesse -2, -2 BBA,

-5 Art de la magie, Artisanats, Concentration, Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Désamorçage, Détection, Dressage, Equitation, Escalade, Estimation, Fouille, Maîtrise des cordes, Utilisation d'objet magique.

Voir table des incidents éthyliques.

Jet de volonté pour réussir 1 action sans malus : DD 10 + perturbation éventuelle

o (2) Excitation:

Alcoolémie 1 à 2 g/l

Dextérité -4, Sagesse -4, -4 BBA,

- -10 Art de la magie, Artisanats, Concentration, Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Désamorçage, Détection, Dressage, Equitation, Escalade, Estimation, Fouille, Maîtrise des cordes, Utilisation d'objet magique.
- -5 Profession, Premiers secours, Perception auditive, Langue, Diplomatie, Déquisement, Bluff, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut, Survie

Voir table des incidents éthyliques.

Jet de volonté pour réussir 1 action sans malus : DD 15 + perturbation éventuelle

(3) Incoordination:

Alcoolémie 2 à 3 g/l

Dextérité -8, Sagesse -8, -8 BBA,

- -15 Art de la magie, Artisanats, Concentration, Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Désamorçage, Détection, Dressage, Equitation, Escalade, Estimation, Fouille, Maîtrise des cordes, Utilisation d'objet magique.
- -10 Profession, Premiers secours, Perception auditive, Langue, Diplomatie, Déguisement, Bluff, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut, Survie
- -5 Acrobatie, Connaissance, Déplacement silencieux, Discrétion, Equilibre, Escamotage, Intimidation, Natation, Saut

Voir table des incidents éthyliques.

(4) Coma:

Alcoolémie >3 q/l

Dextérité -12, Sagesse -12, -12 BBA, Amnésie totale

- -20 Art de la magie, Artisanats, Concentration, Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Désamorçage, Détection, Dressage, Equitation, Escalade, Estimation, Fouille, Maîtrise des cordes, Utilisation d'objet magique.
- -15 Profession, Premiers secours, Perception auditive, Langue, Diplomatie, Déguisement, Bluff, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut, Survie
- -10 Acrobatie, Connaissance, Déplacement silencieux, Discrétion, Equilibre, Escamotage, Intimidation, Natation,

Voir table des incidents éthyliques.

Jet de volonté pour réussir 1 action sans malus : DD 20 + perturbation éventuelle

Jet de volonté pour réussir 1 action sans malus : aucun

Table des incidents éthyliques

Phase 1 2 3 4				Description			
			4	Description			
1-15				Effets indésirables phase 1			
85-99				Effets indésirables phase 1			
	1-15			Effet indésirables phase 2			
	16-25			Effets indésirables phase 1			
	75-84			Effets indésirables phase 1			
	85-99			Effet indésirables phase 2			
		1-15		Effet indésirables phase 3			
		16-25		Effet indésirables phase 2			
		36-44		Effets indésirables phase 1			
		65-74		Effets indésirables phase 1			
		75-84		Effet indésirables phase 2			
		85-99		Effet indésirables phase 3			
			1-15	Effet indésirables phase 4			
			16-25	Effet indésirables phase 3			
			36-44	Effet indésirables phase 2			
			45-55	Effets indésirables phase 1			
			56-65	Effets indésirables phase 1			
			66-74	Effet indésirables phase 2			
			75-84	Effet indésirables phase 3			
			85-99	Effet indésirables phase 4			
			100	Mort			



	Phase	e		Description de l'affet					
1 2 3 4		4	Description de l'effet						
01-10				Paye un verre à une personne					
11-20				Trébuche (REF DD10 ou 1d6 non-létaux)					
21-28				Fait un pari raisonnable (1d100 po)					
29-36				Donne un objet sans valeur					
37-56				Continue à boire (même boisson, même dose)					
56-69				Rien ne se passe					
70-79				Se met à rire					
80-88	0-2			Se met à pleurer					
89-98	3-5			Essaye de courtiser une personne du sexe opposé					
99-100	6-8			Est convaincu d'être le plus intelligent (sais tout sur tout, se lance dans des débats sans fins)					
	9-11			Attaque à main nue un animal					
	12-13			Insulter une personne					
	14-16			Attaque à main nue un objet					
	17-19			Paye une tournée générale (même boisson et dose que la sienne)					
	20-22			Insulte un objet					
	23-25			Essaye de courtiser un une personne du même sexe					
	26-28			Donne de l'argent (cf. Tirer un trésor, fonction niveau)					
	29-31			Paye un verre à un objet (même boisson et dose que la sienne)					
	32-34			Pisse sur un objet					
	35-37			Essaye d'attraper un objet					
	38-40			Essaye d'attraper un animal					
	41-43			Parle de tout ce qui lui passe par la tête (fait banals)					
	44-46			Fais des exercices physiques					
	47-49			Continue à boire (même boisson, même dose)					
	50-60			S'endort					
	61-63			Se met à danser					
	64-66			Invente une histoire de toute pièce (jet de bluff vs jet psychologie)					
	67-69			Fait un pari modeste (4d100 po)					
	70-72			Pisse sur un animal					
	73-75			Paye un verre à un animal (même boisson et dose que la sienne)					
	76-78			Essaye de courtiser un animal					
	79-81			Essaye de courtiser un objet					
	82-84			Insulte un animal					
	85-87			Se plonge dans un tonneau d'alcool (même boisson et dose x5 que la sienne)					
	88-90			Donne un objet de valeur (non-magique > 1000po ou faiblement magique)					
	91-93			Pisse sur une personne					
	94-96	0-2		Attaque à main nue une personne					
	97-99	3-5		Est convaincu d'être le plus beau (croit être désiré par tous, courtise et pelotte n'importe qui)					
	100	6-8		Est convaincu d'être riche (distribue de l'argent, tournée générale, vante sa richesse etc.)					

1 2 3 4		Phase						
12-16 17-20	1 2 3 4			Description de l'effet				
Tombe (REF DD15, 1d6 non-létaux, DD10 VIG ou s'endort) 21-23 Continue de boire (même boisson, même dose) Fait un pari élevé (10d100 po) Geste déplacé envers un homme Hallucinations heureuses S'enfui (sur 5d100m) Se masturbe Incapable de parler Se met à roter Se met à chanter Se met à crier Se met à crier Se fait dessus 74-77 Vomie Hallucinations malheureuses Geste déplacé envers un formation simportantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu d'etre invisible et inaudible (totalement désinhibé) Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être une animal (et adopte son attitude) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un nomme 45-48 En ruth, se jette sur un animal		9-11		Geste déplacé envers un animal				
21-23 24-27 28-30 31-34 31-34 35-38 39-42 43-46 47-50 Se met à roter 51-61 Se met à chanter 5-66-69 Se met à pêter 66-69 Se met à crier 70-73 Se fait dessus 74-77 78-81 Hallucinations malheureuses 66-89 Best déplacé envers un femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhible) 98-100 9-12 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhible) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un nobjet 6n ruth, se jette sur un nobjet		12-16		Geste déplacé envers un objet				
24-27 28-30 Geste déplacé envers un homme Hallucinations heureuses 35-38 39-42 43-46 Incapable de parler A7-50 Se met à roter Se met à roter Se met à crier Se met à crier Se met à grier 70-73 Se fait dessus Vomie Hallucinations malheureuses Se fait dessus Vomie A8-81 B2-85 Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu d'ètre invisible et inaudible (totalement désinhibé) 25-28 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 27-32 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 27-32 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 28-32 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 28-32 Est convaincu d'être une naimal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 41-44 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet		17-20		Tombe (REF DD15, 1d6 non-létaux, DD10 VIG ou s'endort)				
Geste déplacé envers un homme Hallucinations heureuses S'enfui (sur 5d100m) Se masturbe 1-2-46 1-2-50 Se met à roter Se met à chanter Se met à péter Se met à péter Se met à crier Se fait dessus 7-4-77 Vomie Hallucinations mailheureuses 82-85 Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'ètre invulnérable (ne craint rien ni personne) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'ètre une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'ètre un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un nomme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet		21-23		Continue de boire (même boisson, même dose)				
31-34 35-38 36 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 37-38 38 38-38		24-27		Fait un pari élevé (10d100 po)				
S'enfui (sur 5d100m) Se masturbe Incapable de parier Se met à roter Se met à roter Se met à péter Se met à crier Se met à crier Se fait dessus 74-77 Vomie Hallucinations malheureuses Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'ètre invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme En ruth, se jette sur un nobjet 59-69 En ruth, se jette sur un nobjet		28-30		Geste déplacé envers un homme				
39-42 43-46 Incapable de parler Se met à roter Se met à chanter 62-65 Se met à péter 70-73 Se fait dessus Vomie Hallucinations malheureuses Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 7-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet		31-34		Hallucinations heureuses				
Incapable de parler Se met à roter Se met à chanter Se met à péter Se met à crier Se met à crier Se fait dessus Vomie Hallucinations malheureuses Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invulnérable (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet		35-38		S'enfui (sur 5d100m)				
Se met à roter Se met à chanter Se met à péter Se met à péter Se met à drier Se fait dessus Vomie Hallucinations malheureuses 82-85 Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invulnérable (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu d'etre invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 41-26 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet		39-42		Se masturbe				
Se met à chanter Se met à pêter Se met à pêter Se met à crier Se fait dessus Vomie Hallucinations malheureuses Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu d'etre invisible et inaudible (totalement désinhibé) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 41-44 En ruth, se jette sur un homme En ruth, se jette sur un objet En ruth, se jette sur un objet		43-46		Incapable de parler				
Se met à péter Se met à crier Se fait dessus Vomie Hallucinations malheureuses Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être un e personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 7ait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet		47-50		Se met à roter				
Se met à crier Se fait dessus Vomie Hallucinations malheureuses Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet		51-61		Se met à chanter				
70-73 74-77 78-81 82-85 Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un objet	Se met à péter							
74-77 78-81 Hallucinations malheureuses Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons, 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un nomme 45-48 En ruth, se jette sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet		66-69		Se met à crier				
Hallucinations malheureuses Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet		70-73		Se fait dessus				
Geste déplacé envers une femme Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet		74-77		Vomie				
Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons) 90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet		78-81		Hallucinations malheureuses				
90-93 0-4 Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne) 94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet		82-85		Geste déplacé envers une femme				
94-97 5-8 Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé) 98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet		86-89		Dévoile des informations importantes (sur sa quête, ses objets, ses richesses, ses compagnons)				
98-100 9-12 Est convaincu de voler (et essaye) 13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet		90-93	0-4	Est convaincu d'être invulnérable (ne craint rien ni personne)				
13-16 Continue à boire (même boisson, même dose) 17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet		94-97	5-8	Est convaincu d'être invisible et inaudible (totalement désinhibé)				
17-20 Attaque avec une arme improvisée sur une personne 21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet		98-100	9-12	Est convaincu de voler (et essaye)				
21-24 Dévoile ses secrets (background) 25-28 Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet			13-16	Continue à boire (même boisson, même dose)				
Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout) 29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet			17-20	Attaque avec une arme improvisée sur une personne				
29-32 Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude) 33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet			21-24	Dévoile ses secrets (background)				
33-36 Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet) 37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet			25-28	Est convaincu d'être une personne importante (Attend le respect et se crois connu partout)				
37-40 Fait un pari astronomique (100d100 po) 41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet			29-32	Est convaincu d'être un animal (et adopte son attitude)				
41-44 En ruth, se jette sur un homme 45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet			33-36	Donne un objet inestimable (personnel, intime ou son meilleur objet)				
45-48 En ruth, se jette sur un animal 49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet			37-40	Fait un pari astronomique (100d100 po)				
49-58 Attaque armée sur un objet 59-69 En ruth, se jette sur un objet			41-44	En ruth, se jette sur un homme				
59-69 En ruth, se jette sur un objet			45-48	En ruth, se jette sur un animal				
			49-58	Attaque armée sur un objet				
70-73 Attaque avec une arme improvisée sur un objet			59-69	En ruth, se jette sur un objet				
			70-73	Attaque avec une arme improvisée sur un objet				
74-77 Hallucinations cauchemardesques (Pris de terreur, appliquer les effets concernés)			74-77	Hallucinations cauchemardesques (Pris de terreur, appliquer les effets concernés)				
78-81 En ruth, se jette sur une femme			78-81	En ruth, se jette sur une femme				
82-85 Est convaincu d'être un Dragon			82-85	Est convaincu d'être un Dragon				
86-89 Coma (Inconscient, pv à 0)			86-89	Coma (Inconscient, pv à 0)				
90-93 Attaque armée sur une personne			90-93	Attaque armée sur une personne				
94-97 Attaque avec une arme improvisée sur un animal			94-97	Attaque avec une arme improvisée sur un animal				
98-100 Se plonge dans un tonneau d'alcool (même boisson et dose x5 que la sienne)			98-100	Se plonge dans un tonneau d'alcool (même boisson et dose x5 que la sienne)				

Boire à en vomir

ightarrow On peut boire 1L d'alcool à 5% par modificateur de constitution sans jet de vigueur.

Au-delà, 1 jet par litre consommé avec un DD 10 +2/litre.

Un seul jet raté et on vomit.

→ Additionner la quantité totale d'alcool consommé et le reporter dans le tableur Excel afin de déterminer la phase.

Déduire 40g d'alcool / modificateur de constitution.

On subit alors automatiquement un des effets indésirables associés.

→ Dans le cas où l'on à largement dépasser les 4 g/l, (5g/l pour les Nains) : jet de Volonté DD 15 + 1 /g d'alcool > 4 ou 5.

Echec : sommeil et 50% de risque de faire un coma puis 25% de risque de décéder.

Table des équivalences pour 40g d'alcool

5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%
1L	0,5L	33 cl	25 cl	20 cl	17 cl	14 cl	12 cl	11 cl	10 cl	9 cl	8,5 cl	7,5 cl	7 cl	6,5 cl	6 cl

Table des contenants

Volume	1L	0,5L	25 cl	20 cl	12 cl	8 cl	6 cl
Forme			5	850			
Nom	Litron	Pinte	Chope	Coupe	Galopin	Court	Dragonnet
% Habituel	5%	10%	20%	30%	40%	60%	70%
Alcool habituel	Bière	Vin	Saké	Poire	Whisky	Calvados	Absinthe

Le Lendemain...

Phase 1: Aucun effet

Phase 2 : Fatigué + mal de tête pour 8h

Phase 3: Epuisé + Nauséeux pour 24h

Phase 4 : Inconscient pour 24h + Epuisé + Nauséeux pour 24h de plus

