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 :

- **(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

- **(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, Déguisement, 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.

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

- **(4) Coma :**

Alcoolémie >3 g/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, Saut

Voir table des incidents éthyliques.

Jet de volonté pour réussir 1 action sans malus : aucun

Table des incidents éthyliques

Phase				Description
1	2	3	4	
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

Table des effets indésirables

Phase				Description de l'effet
1	2	3	4	
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.)

Phase				Description de l'effet
1	2	3	4	
		9-11		Geste déplacé envers un animal
		12-16		Geste déplacé envers un objet
		17-20		Tombe (REF DD15, 1d6 non-létaux, DD10 VIG ou s'endort)
		21-23		Continue de boire (même boisson, même dose)
		24-27		Fait un pari élevé (10d100 po)
		28-30		Geste déplacé envers un homme
		31-34		Hallucinations heureuses
		35-38		S'enfui (sur 5d100m)
		39-42		Se masturbe
		43-46		Incapable de parler
		47-50		Se met à roter
		51-61		Se met à chanter
		62-65		Se met à péter
		66-69		Se met à crier
		70-73		Se fait dessus
		74-77		Vomie
		78-81		Hallucinations malheureuses
		82-85		Geste déplacé envers une femme
		86-89		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
			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)
			78-81	En ruth, se jette sur une femme
			82-85	Est convaincu d'être un Dragon
			86-89	Coma (Inconscient, pv à 0)
			90-93	Attaque armée sur une personne
			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)

Boire à en vomir

→ 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							
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