
Les cinq stades de la cuite

Soit vous êtes maître de jeu et les personnages des joueurs qui s'attablent dans une auberge et boivent, inconscients du danger, une boisson alcoolisée. Mesquin comme sont tous les maîtres de jeux, vous allez demander un test de résistance à l'alcool ou ce qui s'en rapproche le plus dans le système de jeu que vous utilisez.

Soit vous êtes joueur et votre personnage prend un troisième verre...

Le maître demande un jet. L'échec aux tests de résistance vous fait passer au stade "supérieur".

Stade 1: INTELLIGENT

Vous devenez subitement expert dans tous les domaines du monde connu. Vous **savez** que vous savez tout et vous voulez enseigner votre savoir à toute personne voulant bien vous écouter. A ce stade vous avez **toujours** raison.

Et bien sûr la personne à qui vous parlez est totalement dans le faux. L'argumentation devient d'autant plus intéressante quand les 2 parties sont **intelligentes**.

Technique :

Malus de **-20%** à tous les tests dépendants des caractéristiques intellectuelles ou mentales (Volonté, Intellect, etc.) Votre personnage a découvert que se resservir à boire rend intelligent.

Malus de **-20%** à votre prochain test de résistance à l'alcool

Stade 2: BEAU

Vous réalisez soudainement que vous êtes la personne la plus attirante de toute la taverne / bar et que les autres personnes vous envient et/ou vous désirent. Vous pouvez parler à n'importe qui sachant que ce dernier(e) vous envie/désire et est en fait fou/folle de votre corps. Gardez à l'esprit que vous êtes **intelligent** depuis le stade 1 et que votre capacité à discuter de n'importe quel sujet s'ajoute à votre charme irrésistible.

Technique : effets du stade 1 +

Malus de **-20%** à tous les tests dépendants des caractéristiques relationnelles (charme, charisme, baratin, séduction, etc.). Autant de personnes en adoration ne rendent pas suffisamment hommage à votre beauté; vous augmentez la dose du divin élixir.

Malus de **-40%** à votre prochain test de résistance à l'alcool

Stade 3: RICHE

Vous devenez la personne la plus riche du monde. Vous pouvez payer des tournées à toute la taverne car vous avez un fourgon blindé rempli à ras bord d'argent garé derrière la taverne. A ce stade vous pouvez parier sur n'importe quoi car vous êtes toujours **intelligent** et que tout naturellement vous allez gagner tous vos paris. Et puis les montants des paris importent peu car vous êtes **riche**. Vous n'oubliez pas de payer des verres aux personnes qui vous désirent, à moins que vous les invitiez dans les endroits les plus coûteux, car vous êtes, on le rappellera jamais assez, le plus **beau**.

Technique : effets des stades 1 et 2 +

Tests d'intelligence avec un malus de **-40%** pour vous empêcher de jeter votre argent par la fenêtre par tous les moyens que vous propose le MJ. Chaque goutte d'alcool vous rend plus riche.

Malus de **-60%** à votre prochain test de résistance à l'alcool.

Stade 4: INVULNERABLE

Vous êtes maintenant prêt à vous battre avec n'importe qui, spécialement avec ceux avec qui vous avez parié et discuté. Votre **intelligence** vous permet de déceler tous les gens qui méritent de subir votre juste colère. Rien ne peut vous atteindre. À ce stade vous pouvez aussi aller provoquer le partenaire des personnes qui vous désirent. Vous n'avez aucune crainte parce qu'après tout vous êtes **invulnérable**, plus **riche** et merde plus **beau** qu'eux!!!

Technique : effets des stades 1 à 3 +

Toutes les personnes présentes font un test d'animosité avec un malus de 40% à votre égard.

Malus de **-20%** à tous vos tests physiques (Force, endurance, habileté, etc.)

Si vous n'êtes pas déjà en train de vous battre, malus de **-80%** à votre prochain test de résistance à l'alcool.

Stade 5: INVISIBLE.

Vous avez atteint le stade final de la cuite. À ce moment vous pouvez faire tout ce qui vous passe par la tête car **personne ne peut vous voir** ! Vous pouvez danser sur une table pour impressionner les personnes qui vous désirent car les autres personnes de la taverne ne peuvent pas vous voir. Vous pouvez aussi peloter qui vous voulez car vous êtes **beau**. Vous êtes aussi invisible aux regards des personnes qui, malgré votre **invulnérabilité**, veulent se battre avec vous et rien ne vous empêche de sortir et de beugler dans la rue des injures particulièrement **intelligentes** et bien senties envers les autorités puisque personne ne vous voit et ne vous entend.

Technique : effets des stades 1 à 4 + une **chance sur deux** de faire toutes les conneries que vous propose votre maître sadique. Vous êtes arrivé à la fin de votre quête du pouvoir et cessez de boire pour cette fois, mais vous êtes prêts à remettre cela à la prochaine occasion.

Licence d'Utilisation

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués « tels quels » et sans garanties expressément dites ou suggérée. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Les concepteurs de ce document se réservent le droit de le distribuer en version partielle, éventuellement complété après inscription. Ce même document peut être révisé à tout moment sans avertissement.
3. Aucun ajout, aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
4. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans aucune charge, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, dans sa version actuelle, y compris cette licence. Vous n'avez en aucun cas le droit d'exiger pour cette redistribution un paiement ou une donation.
Toute utilisation à de fins commerciales est interdite.

