

TAVERNIER,

À BOIRE Boissons diverses et règles d'éthylisme

Les boissons présentées ici sont suivies de deux indices entre parenthèse: d'une part leur **rareté**, (C) pour commune, (P) pour peu commune et (R) pour rare, ce qui permettra au Mj de fixer un prix; et d'autre part le **degré d'ébriété** nécessaire pour utiliser les règles d'éthylisme ci contre.

LA BIÈRE

1	La Pisse de Chèvre (C,1) claire et sans saveur, qui n'a d'attrait que son prix dérisoire...
2	La Chaude Pelisse (C,2) une bière rousse et mousseuse. Du gingembre et des épices aphrodisiaques entreraient dans sa composition...
3	L'Accroc (C,2) aux arrières goûts métalliques, la préférée des mercenaires et des miliciens...
4	La Bière de L'Ane Caine (P,2): reconnaissable à son étiquette frappée d'un inquisiteur du Griffon ventru, chevauchant un âne.
5	La Kaïber Spécial (P,4) qui fera de vous un zombie d'Achéron avec ses 28°
6	L'Ecume d'Ynkaro (P,2) aux saveurs exotiques, brassée par des trappeurs demi elfes, aux frontières des jungles de Quitaryan.
7	Le Cheval Vapeur (R,3) une mousse puissante et rude comme les pentes des monts Aegis, brassée par la confrérie des nains du même nom. Par un procédé alchimique unique, elle a la faculté de faire cracher au buveur des panaches de vapeur par les oreilles, le nez ou la bouche.
8	La Drueness (P,3) une bière noire comme le cœur d'un Fomor et forte comme un coup de masse de minotaure. Elle est brassée, dans le plus grand secret, par une petite communauté Drune de Cawallon.
9	La Mille Scies, Sang soit Sang IV (R,2) Aimée des Dévoreurs et des tortionnaires...
10	La terrible Bière à l'Oseille , (R sauf à la Bonne Pioche, 2) invention d'Unamano qui si elle fait vomir 90% des buveurs, devient vite une véritable drogue pour les 10% restants... Ce serait le bonheur si elle ne vous teintait pas les dents d'un beau vert pâle
11	La Kar Noz littéralement « la joie des profondeurs » brassée avec des champignons par des nains désespérés de n'avoir ni malt, ni houblon, cette brune vous donne gratuitement le don de buveur « désinhibé », mais attention, on la surnomme aussi « la patte du Despote »...

SPECIAL: LE SAHAR

le Sahar (R sauf au Kraken,5) est un poison violent, qui ingéré, peut provoquer la paralysie des organes internes, ce qui est convenons en fort malséant... Il faut bien être un fichu goblin pour distiller à partir d'un poison un cocktail à la mode. Ainsi, le petit octopode jaune qui s'agite tout seul au fond de votre verre, sécrète un antidote tout à fait efficace. Ce beau liquide bleuté vous descend dans le gosier comme le Pape Innocent en culotte de velours. Et le plus singulier c'est quand la bestiole commence à vous chatouiller le pancréas.. Bon dieu, j'en frissonne encore....

BOISSONS SANS ALCOOL

1	La Gazouze (P,0) fabriquée par l'Alchimile et aimée des enfants, cette poudre jaunâtre transforme un verre d'eau en ancêtre de la limonade.
2	Le Thé Noir de No Dan Kar (P voire R,0) Lorsque Miceliom vit arriver sa cargaison de thé intégralement pourrie, le négociant gob ne s'affola pas et inventa une fable comme quoi l'on buvait le thé comme ça dans les lointaines terres des Rats. Depuis le thé noir est une coqueluche des salons de la Ville Haute, ce qui fait doucement sourire les majordomes gobelins ...
3	Lhassi des Terres Rouges (P,0) du lait fermenté parfois aromatisé aux fruits des forêts de Quitaryan.
4	Arc-en-Aarklash (C à R,0) Grand jeu de certaines tavernes : obtenir un dégradé de goûts et de couleurs, sans prendre des ingrédients d'une même provenance. Par exemple, pour l'Arc-en-Aarklash sanguin : une couche de lourde sève sucrée et brune daïkinee, une rouge de tomates des Champs, une orangée d'Allyvie, une citronnée de Laverne... Mais en cherchant bien, vous pourrez commander un Arc-en-Aarklash bleu (composé de sirops sucrés de fleurs) ou un Spécial Arc-en-Aarklash avec les vraies couleurs de l'arc-en-ciel.

RÈGLES D'ÉTHYLISME

Avant de laisser un personnage picoler, calculez donc son **taux de sobriété** en ajoutant ses Pdv, sa TAI et sa PUI (ce qui donne 6 pour un goblin normal et 13 pour un ogre). Un personnage n'ayant pas mangé voit son taux baisser de un. Chaque consommation ajoute son **degré d'ébriété** à la suivante : 1 pour un alcool très faible, 2 pour de la bière ou du vin, 4 pour du cognac akkylannien, 6 pour du sahar distillé etc...

A chaque fois que le degré d'ébriété dépasse le taux de sobriété, le personnage change d'état, comme si on comptabilisait des niveaux de blessures. (Ainsi un goblin ayant bu 3 bières totalise 6 degré d'ébriété, et va passer à l'état « Pompette » dès la prochaine consommation alcoolisée.)

Niveaux d'ébriété :

Normal : aucun modificateur

Pompette : 1degré d'intimité gratuit pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ.

Ivre : -1 à toutes les actions

Cuit : 2 degrés d'intimité gratuits pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ. -2 à toutes les actions. MOU divisé par 2

Raide : incapacité

LES DISTILLATS

1	Cognac Anthracite de Carthag-Fero (P ou R, 5)
2	Les Larmes de Tourbe de Naël Tarn (P, 5 ou 6) Cet alcool ambré vient du grain et des hautes landes du clan nain des Carn Belg, petites perles d'or pleurées goutte à goutte par les plus célèbres alambics de tout Aarklash.
3	Arak de Poisson du Kraken (C, 4) perd sa limpidité si on l'allonge avec de l'eau.
4	Liqueur de Désir (R, spécial) les liqueurs se suivent mais ne se ressemblent pas. Distillés à partir des fruits improbables des Bosquets Féériques ou du Jardin de Désir, ces alcoolats offrent en prime des rêves « tourmentés ». Les Shakkas Orques en raffolent, et les utilisent dans certaines préparations.

LE DJIN

Cette boisson n'est trouvable que dans le quartier de Soma, et principalement autour du Manoir Cameon. Fabriquée on ne sait comment par les élèves magiciens, elle renferme une petite étincelle magique (1 point de mana maxi) que le buveur stocke dans son corps et qu'il peut utiliser pour jeter un sort en complément d'une gemme. La charge magique s'évapore dès que le buveur touche une personne vivante, et ceci dans un petit éclair assez douloureux. Il existe un Djin par élément, chacun a une couleur et un goût propre, du Djin de lumière phosphorescent au Djin chtonien et son goût de ferraille en suspension en passant par le Djin de feu qui vous enflamme les tripes. A une exception près, personne ne s'est encore vanté d'avoir dégusté un Djin de ténèbres, bien que cela doive exister...

DONS DE BUVEUR

Accessibles pour 100 PE

Alcool Mauvais: le personnage passe en hargne comme attitude favorable et gagne le signe particulier possédé, dès qu'il passe en Ivre. Abruti par l'alcool, il ne ressent plus la douleur
"kesta toaaa?! Tu m'cherch?"

Alcool Triste: plus rien n'intéresse le joueur ivre à part son malheur. Toute tentative d'interaction avec lui est vouée à l'échec.
"Mais tu peux pas comprendreeeeeeeuh!!"

Courage éthylique: +1 par niveau d'ébriété pour résister à la peur
"kess il a le wolfen, il est pas content le wolfen?"

Désinhibé: chaque fois que le joueur franchi le seuil ivre, il devient une bête festive, torse nu sur les tables, prêt à toutes les effronteries. lancer un 1d6 : 1) le joueur se réveille aux Mille Pas pour insulte à milicien 2) il se réveille dans une chambre inconnue et ne saura jamais ce qui lui est arrivé 3-6) il se réveille au lit avec une personne du sexe opposé (voire du même sexe si c'est son inclinaison sexuelle). La beauté du ou de la partenaire est à tirer au dé...
" Euh, bonjour euh... Madame???"

Génie Créatif: a pleins d'idées, plus ou moins bonnes (+3 pour les compétences de révolution, mais uniquement pour faire des trucs idiots). ex: créer une catapulte pour envoyer une fille chez les voisins

Meneur 3points d'intimité avec les autres ivrognes, pour les convaincre de faire des choses diverses.
« *Allez tous au Manoir Cameon, et prenez les œufs pourris!!* »

Roi du naphte: Dès qu'il est ivre le personnage dépense sans compter ses ducats

Trou noir : Chaque fois que le joueur boit, il oublie ce qui se passe. Bien qu'il ne fasse rien de très méchant, il peut s'avérer horrible de se réveiller à côté d'une ogresse nue, ou de se faire appeler par ses amis ligueurs "3 centimètres et demi" après la dernière sortie à la bonne pioche. Des gens le connaissent que le PJ ne reconnais pas, il as des contacts qu'il ne soupçonnerait même pas... Ce qui peut être un bon moyen pour le MJ de jouer les deus ex machina...

Vomito: à partir de ivre, le PJ acquiert une arme de tir naturelle, portée 1/2/3, tout personnage atteint est sonné (il est surpris, voire aveuglé par le liquide et contemple ses habits maculés)

Un personnage ivre possédant le don Vomito génère une peur de 4 pour les personnages ayant l'élégance comme attitude favorable

LE VIN

1	Les Coteaux de Belle Garde: (P,2) ces crus furent longtemps les vins de messe des hauts dignitaires de l'église du Griffon. Mais suite à une brouille avec l'inquisition, ce nectar n'est plus aimé que par les connaisseurs...
2	Les Vins de Patience d'Allmoon: (R,3) Parfois dans certaines vallées isolées d'Allmoon, le temps est assez clément pour que pousse une grappe, mais elle ne mûrirait jamais si on ne la cueillait pas et si on ne l'aidait pas longuement en intérieur. Les vins de Patience d'Allmoon sont des raretés coûteuses mais inimitables.
3	Le Morgoes de Kel-An-Tiraidh (C,2) surprenant et allongé à l'eau de mer
4	Gelée de vin Keltoise (C,spécial): Le vin chez les Keltois est bien souvent sous forme semi solide, comme de la confiture. Ils la mélange avec de l'eau en plus ou moins grande quantité, suivant qu'ils veulent se livrer à la débauche, se battre, rire ou discuter.
5	Le Résiné Daikinë (C,3) Vin blanc souvent très alcoolisé, amer et parfumé à la résine de pin.
6	Étincelant de Wyde (P,2) Champagne pétillant et pailleté d'or, les meilleurs crus deviendraient lumineux avec l'age.
7	Sombre des Dunes (C,3) faussement shyar, ces vins rouges sont très épicés et souvent miellés..
8	Le Muscat d'Allyvie (C,2) Liqueureux, riche en bouche et plein de fraîcheur, robe vieil or...
9	Vins de Christostom (P,2 ou spécial) tardifs ou non (voir article dans le Trophée)
10	Le Vin de Riz de No Dan Kar (P,3)
11	Pulque orque (R, 3) certes on a connu breuvage plus délicat, mais dans le désert des Terres Rouges, à part faire fermenter du jus de cactus... A réserver aux orques nostalgiques, sinon un jet en discipline à 6 est nécessaire pour ne pas faire la grimace et ne pas déplaire à votre hôte.

RESISTER À L'ALCOOL

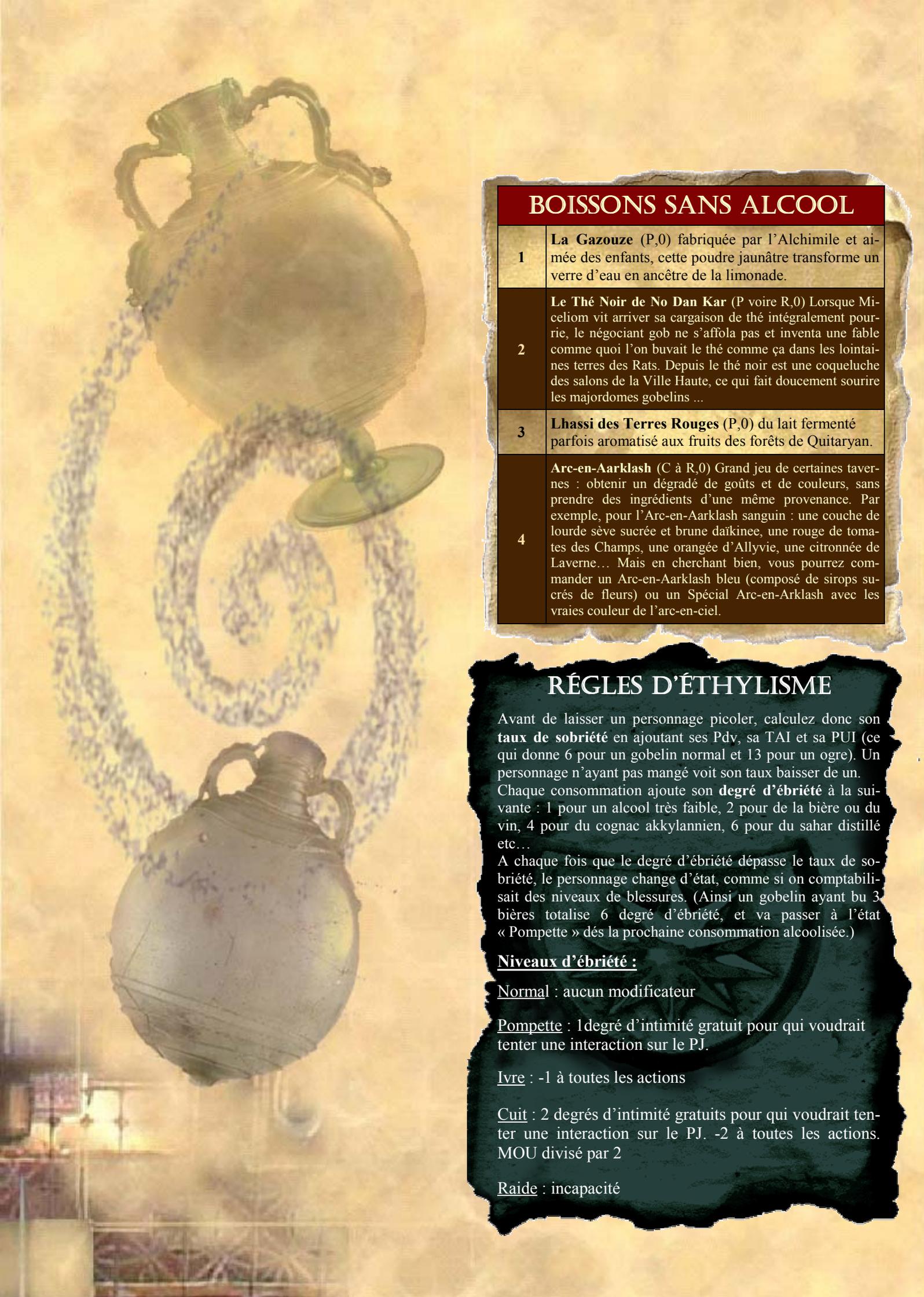
Résister à l'Alcool en DIS.

Réaction: seuil 6, un jet en résister à l'alcool permet de diminuer de un point le degré d'éthylisme d'une boisson. chaque pari permet de baisser le degré d'un point supplémentaire.

(exemple en faisant un pari, je peux boire des bières jusqu'au bout de la nuit)

La compétence résister à l'alcool est une compétence "bonus", accessible à divers niveau de métier, elle n'est pas nécessaire pour passer au rang supérieur.

Coupe Jarret (4) Guide (2) Loup de Mer (1 et 4) Bandit (3) Gros Bras (1) Garde (3) Soldat (2) Courtisan (2 et 6) Emissaire (4) Espion (3) Fâcheux (2) Clerc (1) Missionnaire (4) Chirurgien (3)



BOISSONS SANS ALCOOL

- | | |
|---|---|
| 1 | La Gazouze (P,0) fabriquée par l'Alchimile et aimée des enfants, cette poudre jaunâtre transforme un verre d'eau en ancêtre de la limonade. |
| 2 | Le Thé Noir de No Dan Kar (P voire R,0) Lorsque Miceliom vit arriver sa cargaison de thé intégralement pourrie, le négociant gob ne s'affola pas et inventa une fable comme quoi l'on buvait le thé comme ça dans les lointaines terres des Rats. Depuis le thé noir est une coqueluche des salons de la Ville Haute, ce qui fait doucement sourire les majordomes gobelins ... |
| 3 | Lhassi des Terres Rouges (P,0) du lait fermenté parfois aromatisé aux fruits des forêts de Quitaryan. |
| 4 | Arc-en-Aarklash (C à R,0) Grand jeu de certaines tavernes : obtenir un dégradé de goûts et de couleurs, sans prendre des ingrédients d'une même provenance. Par exemple, pour l'Arc-en-Aarklash sanguin : une couche de lourde sève sucrée et brune daïkinee, une rouge de tomates des Champs, une orangée d'Allyvie, une citronnée de Laverne... Mais en cherchant bien, vous pourrez commander un Arc-en-Aarklash bleu (composé de sirops sucrés de fleurs) ou un Spécial Arc-en-Aarklash avec les vraies couleurs de l'arc-en-ciel. |

RÈGLES D'ÉTHYLISME

Avant de laisser un personnage picoler, calculez donc son **taux de sobriété** en ajoutant ses Pdv, sa TAI et sa PUI (ce qui donne 6 pour un goblin normal et 13 pour un ogre). Un personnage n'ayant pas mangé voit son taux baisser de un. Chaque consommation ajoute son **degré d'ébriété** à la suivante : 1 pour un alcool très faible, 2 pour de la bière ou du vin, 4 pour du cognac akkylannien, 6 pour du sahar distillé etc...

A chaque fois que le degré d'ébriété dépasse le taux de sobriété, le personnage change d'état, comme si on comptabilisait des niveaux de blessures. (Ainsi un goblin ayant bu 3 bières totalise 6 degré d'ébriété, et va passer à l'état « Pompette » dès la prochaine consommation alcoolisée.)

Niveaux d'ébriété :

Normal : aucun modificateur

Pompette : 1 degré d'intimité gratuit pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ.

Ivre : -1 à toutes les actions

Cuit : 2 degrés d'intimité gratuits pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ. -2 à toutes les actions. MOU divisé par 2

Raide : incapacité