**Drink til Death**

**Thème**  
Horreur, Violence

**Contexte**  
Les joueurs sont des paysans, dans un petit village perdu au milieu de nulle part. Ce village est manipulé par un nécromancien. Celui-ci hante les villageois pour qu’ils s’entre-tuent en vue de pouvoir les contrôler une fois morts. Les villageois n’ont presque plus de conscience et c’est le chaos total.

**Concept**  
- Tour par tour

- Plusieurs évènements (1 déterminé aléatoirement à chaque tour)

- Chaque joueur commence la partie avec 120 points de vie

- 3 à 6 joueurs

- Chaque joueur aura à choisir une couleur au début. L’indicateur de tour utilisera ces couleurs pour désigner le tour d’un joueur.  
*EX : J1=rouge, J2=bleu, J3=vert, J4=jaune*L’ordre du jeu sera : rouge, Bleu, Vert, Jaune

- 1 ou plusieurs gagnants (celui ou ceux qui meurt, c’est-à-dire premier à perdre ses 120 points de vie/avoir bu 25 gorgées durant les mini-jeux)

- À chaque tour, un joueur roll quelque chose qui détermine l’évènement qui se produit à son tour.

- **1 gorgée = Le joueur perd 5 points de vie  
  
-** Un joueur peut trouver une arme.

- Les joueurs commencent sans arme.

**Évènement #1** (Obtenir une arme)Contexte : Vous entrez dans une maison abandonnée et vous apercevez une arme.  
Évènement : Le joueur obtient une arme aléatoire avec un damage en gorgées associé.  
Gorgées : Aucune  
Dialogue du jeu : « You find something between two corpses… »

**Évènement #2** (Perd 10 points de vie)  
Contexte : Vous tombez face à un cadavre couvert de sang.   
Évènement : Le prochain joueur passe son tour.   
Gorgées : 2  
Dialogue du jeu : « Someone beside you feels death… »

**Évènement #3** (Perd jusqu’à 20 points de vie)  
Contexte : Vous vous sentez possédé et vous sentez le besoin de souffrir.   
Évènement : Le joueur se mutile et son nombre de gorgées dépend de son arme :   
Mains nues - 1  
Knife - 2  
Axe - 3  
Chainsaw - 4  
Gorgées : 1 à 4  
Dialogue du jeu : « Your mind is deeply possessed… »

**Évènement #4** (Perd jusqu’à 30 points de vie sous forme de Dot)  
Contexte : Vous vous faites surprendre par une attaque violente, un membre de votre corps s’est fait massacrer et vous perdez votre sang.  
Évènement : Le joueur est affecté aléatoirement d’une gorgée pendant le nombre de tours correspondant au membre touché:   
Doigt - 2 tours  
Main - 3 tours   
Bras - 4 tours  
Jambe - 5 tours  
Tête - 6 tours  
Gorgées : 1 par tour  
Dialogue du jeu : « Fresh blood everywhere… »  
*Note : Une goutte de sang apparaitra sous la couleur du joueur affecté par le Dot et ce pendant le nombre de tours définis.*

**Évènement #5** (Perd jusqu’à 40 points de vie)  
Contexte : Vous tombez face à face avec un individu répugnant et vous ne pensez qu’à le massacrer sans réfléchir. Votre rage augmente à chaque coup raté.   
Évènement : Le joueur choisi un autre joueur pour un duel du style « roulette russe »   
Gorgées : 2 + 1 par coup raté au joueur qui reçoit le coup brutal (min 2, max 8)  
Dialogue du jeu : « Madness will kill you… »  
*Note : Le joueur à qui c’est le tour commence à frapper. S’il réussit le coup brutal du premier coup, le joueur adverse prend 2 drops. 1 coup raté = 3 drops, 2 coups ratés = 4 drops … etc jusqu’à 6 coups ratés max pour 8 drops et c’est le joueur qui s’est fait choisir en duel qui reçoit)*

**Évènement #6** (À la fin d’un tour de table)  
Contexte : Le villageois le plus affecté par le nécromancien est hors de contrôle et ne cherche qu’à tuer. / Tous les villageois sont effrayés par la fureur du nécromancien.  
Évènement : Le joueur qui a le moins de points de vie peut attaquer un autre joueur en lui infligeant le nombre de gorgées lié à son arme. Si plusieurs joueurs ont le plus bas nombre de points de vie à la fin du tour de table, tout le monde subit une gorgée.  
Gorgées : Damage de l’arme / 1 à tout le monde  
Dialogue du jeu : « Someone is insane… » / « You suffer from malicious energy… »

**Interface graphique**Menu principal

Choix du nombre de joueurs

En tout temps dans une partie  
- Toutes les couleurs des joueurs seront visibles en tout temps, sous formes de petits carré ou cercles ou petit symboles style « skull », dans un coins de l’écran avec le nombre de points de vie qu’il lui reste ainsi qu’une petite goutte de sang si affecté par 3e mini-game.

Lorsqu’un joueur gagne  
- Interface sombre, le nécromancien apparait et dit quelque chose comme « You are dead… GGWP »