

Table d'ambiance pour les Auberges :

Par Patryn

Les joueurs jettent un dé 10 et le maître (à l'abris des regards) un dé 8

	JJ							
JM	1	2	3	4	5	6	7	9
1)	P	R	E	J	B	D	A	V
2)	J	B	J	D	V	E	R	P
3)	D	J	V	E	P	B	A	R
4)	B	P	A	R	R	J	V	D
5)	E	A	P	B	J	R	D	J
6)	A	P	J	V	D	B	P	E
7)	V	E	R	P	A	P	B	D
8)	R	D	P	V	E	A	J	B
9)	J	V	D	P	R	E	B	A
0)	P	R	B	A	D	V	E	J

Légende:

- P=prédéfini. /
- J=jeux (bras de fer, lancé de dagues, dés, ...) +@@
- D=deuil, méfiance ou peur. -@@@
- B=bagarre (provocation, vengeance,...) +@
- A=arnaque (devin, aubergiste, vendeur) -@ ou /
- E=evenement (mariage, gardes,...) +@@@ ou -@@
- V=vol (tentative durant repas ou nuit) -@ ou /
- R=rien (nuit normale) /

/=rien ou prédéfini ou suivant jet:

JJ	0-1-3-7-9	-
	2-4-5-6-8	+
JM	1-4-5-7	@
	2-3-8	@@
	6	@@@

Ambiance:

- -: les persos sont priés de quitter l'auberge sous peine d'être tués.
- -@@@: la moindre remarque ne peut qu'attirer un combat
- -@@: ambiance franchement hostile, gens arrogants,...
- -@: tous sont méfiant et n'attendent que le départ des persos.
- /: les persos restent dans leur coin, personne ne leur parle et leurs rires attireraient des regards désapprobateurs.

- @: ambiance tout à fait normale...
- @@: bonne ambiance, les rires fusent, accueil chaleureux.
- @@@: c'est la fête: chants, danses et rires, très bon accueil.
- +:C'est la liesse...la vrai fête et tous seront bon pour une gueule de bois le lendemain.