



Du côté des artistes

dimanche 15 mai 2005, par [Shinook](#)

Les Compétences artistiques :

Dessin : Ce bonus permet de savoir si le dessin réalisé est fidèle au modèle réel. Un résultat élevé indiquera une reproduction parfaite, et au contraire un score faible indiquera une reproduction médiocre où il est impossible de faire un lien avec le modèle pris.

Peinture : Ce bonus permet de connaître le talent du peintre. Un tableau peut mettre un certain temps à être réalisé, et c'est au MJ d'en décider, selon l'importance du support (toile, mur...). On pourra ensuite vendre cette œuvre, selon le degrés de réussite et une fois encore la taille de l'œuvre (au bon gré du MJ).

Sculpture : Idem que pour « Peinture », et le type de matériau est pris en compte dans la vente.

Chant : Ce bonus sert à indiquer au joueur qui utilise cette compétence si son interprétation vocale est juste et en rythme. Ou alors, le bonus peut simplement servir de valeur montrant le talent du chanteur. Au choix du MJ. Lors d'une soirée, un jet réussit peut permettre de gagner quelques pièces (voir plus bas).

Danse : Ce bonus est lié non seulement à l'Intuition, mais aussi à l'Agilité. En effet, cette compétence demande un certain talent artistique mais aussi une souplesse des mouvements pour pouvoir être agréable. On indique donc en spécial le bonus d'Agilité, qui sera ajouté au total. Si le jet est réussit, cela voudra dire que la danse a été réalisée avec succès et aura globalement plu (voir plus bas).

Règle sur les représentations en public

Lors d'une représentation, il peut y avoir des

instruments, du chant et de la danse. Chaque acteur doit alors faire un jet en rapport avec la compétence qu'il utilise. Chaque jet réussit (ayant eu au minimum un « Succès partiel ») rapporte 1 point (puis 2, 3... selon le degrés de réussite). Le total de ces points représente le nombre de fois où il faut jeter un dé dans la table suivante pour connaître la recette de la représentation.

TR-11 —Table d'importance de la recette (selon le type d'auberge)

Jet	Pauvre	Normal	Riche	Très riche
01-15	5 pé	50 pé	5 pc	50 pb
16-30	10 pé	100 pé	20 pc	60 pb
31-45	15 pé	15 pc	30 pb	10 pa
46-60	30 pé	30 pc	60 pb	30 pa
61-70	5 pc	30 pc	10 pa	5 po
71-75	15 pc	5 pb	30 pa	10 po
76-80	30 pc	20 pb	50 pa	20 po
81-85	50 pc	3 pa	7 po	30 po
86-90	5 pb	10 pa	10 po	40 po
91-95	20 pb	20 pa	15 po	55 po
96-98	1 pa	50 pa	20 po	5 pp
99	5 pa	6 po	30 po	10 pp
100	10 pa	10 po	7 pp	20 pp

* Succès partiel : jet -15 ; Demi-succès : jet-10 ; Succès : +0.

TR-4b - Equipement et prix (table 2)

Objet	Coût	Poids	Type
-------	------	-------	------



Objet	Coût	Poids	Type
Feuille/parchemin vierge	2 pc	/	Dessin/Instr de musique
Crayon, fusain...	8 pé	/	Dessin
Toile simple	3 pb	500 g	Peinture
Pinceau (de toute taille)	Entre 1 et 2 pc	/	Peinture
Lot de 10 fioles de peinture	10 pb	750 kg	Peinture
Marteau et burin	5 pc	250 g	Sculture
*Bois (de tout type)	Variable	Variable	Sculture
*Fer	Variable	Variable	Sculture
*Mithril	Variable	Variable	Sculture

Instrument de musique	Entre 2 pa et 10 pa	Variable	Instruments de musique
Pupitre en bois	2 pc	1 kg	Instr de mus/Chant
Pupitre en métal	5 pb	1 kg	Instr de mus/Chant
Chaussons de danse	4 pb	/	Danse
Costume de soirée	3 pa	1 kg/0 kg si porté	Tous

* Ces matériaux peuvent être de taille différente, mais on admettra que l'importance de leur coût sera toujours : Mithril > Métal > Bois. Au MJ de déterminer le prix exact.