

# REALISER UN NUMERO ARTISTIQUE À PLUSIEURS



*Les personnages qui désireraient mettre au point un numéro pour se produire ensuite devant un public, peuvent utiliser les règles suivantes.*

**- Déterminer les participants.** Le bonus de numéro ne pourra s'appliquer que s'il est exécuté par ces participants à l'exclusion de toute autre personne, et sans qu'il en manque un seul.

- Déterminer, parmi les participants, qui est le maître d'oeuvre.

- Déterminer l'ambition, c'est-à-dire la qualité visée. Signe inversé, cette qualité donnera la difficulté, par exemple difficulté -4 pour une qualité 4. La qualité peut au maximum être égale au niveau du maître d'oeuvre. (Elle peut être supérieure aux niveaux des autres participants.)

- En fonction du sujet choisi et de son ambition, le gardien des rêves propose alors un certain nombre de points de tâche, ainsi qu'une périodicité. La périodicité la plus courante et la plus simple est une demi-heure draconique (60 minutes). C'est la durée des périodes de mise au point du numéro, des répétitions.

**Répétitions.** Tous les participants jouent un jet de la compétence concernée à la difficulté choisie et note ses points de tâche. Pour chacun, les points de tâche sont accumulés de période de répétition en période de répétition.

Quels qu'en soient les résultats, il ne peut y avoir plus de deux périodes de répétition par jour.

**Numéro au point.** Le numéro est au point quand chaque participant a accumulé le nombre de points de tâche nécessaire (ou l'a dépassé), et sous réserve que chacun ait acquis au moins un point de tâche au cours de la dernière période. Le numéro n'est au point que lorsque ces deux conditions s'avèrent.

Pour entériner son existence, donnez un titre au numéro (et gardez en mémoire sa difficulté/qualité.)

**Exécution.** Lors de l'exécution du numéro, chacun bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de compétence. La qualité globale de l'exécution est obtenue en faisant la moyenne (arrondie à l'inférieur) des qualités obtenues par chaque participant.

*Ilbert, Djorak et Kitta mettent au point un numéro d'acrobatie. Ilbert a +3, Djorak 0 et Kitta +4, dans cette compétence. Les personnages décident que Kitta sera la maîtresse d'oeuvre et portent leur ambition sur un numéro de qualité 4 (possibilité maximale par rapport au niveau de Kitta). Le gardien des rêves décide de 6 points de tâche par périodes de 60 minutes. Les répétitions commencent. Quelques jours plus tard, Ilbert a acquis 6 points tâche, Djorak 4 et Kitta 8. Malgré les points acquis par Ilbert et Kitta, Djorak est toujours à la traîne et le numéro n'est toujours pas au point. A la répétition suivante, Ilbert obtient zéro point, Djorak 2 points et Kitta 1 point. Le total est maintenant : Ilbert 6, Djorak 6, Kitta 9. Mais Ilbert n'a pas obtenu de point au cours de cette période, la seconde condition n'est donc pas respectée. Les répétitions doivent continuer. Ilbert obtient 1 point, Djorak 0 et Kitta 2 points. Le total est maintenant : Ilbert 7, Djorak 6 et Kitta 10. Mais, pour le groupe, il n'y a toujours pas unisson. Période suivante, Ilbert obtient 1, Djorak 1 et Kitta 3. Chacun acquis assez de points de tâche (certains ont même largement dépassé) et au moins 1 point a été obtenu par chacun au cours de la dernière période : le numéro est enfin connu. Il ne l'est toutefois que de Kitta, Djorak et Ilbert. Si un quatrième acrobate voulait se joindre à eux, il faudrait réinventer à la base un autre numéro. Inversement,*

*si l'un des trois manque, les deux restants ne peuvent exécuter ce numéro.*

*Exécutant le numéro avec un bonus de +1, Ilbert joue un jet à 0, Djorak joue un jet à -3 et Kitta un jet à +1. Tous obtiennent une réussite normale pour une qualité globale d'exécution 4.*

En termes de règle un numéro ne peut être composé que d'une **seule et même compétence**. Si des personnages veulent chanter, faire de l'acrobatie et jongler, c'est en termes de règles trois numéros différents quand bien même, une fois en public, il les produisent plus ou moins simultanément.

La seule exception est **chant + musique**, le chant étant considéré comme un instrument parmi les autres.

La règle de numéro peut être utilisée par un personnage seul (soliste) voulant s'accompagner sur un instrument harmonique (luth, harpe). Quoique étant seul, il répète comme s'il était deux personnes et, ayant accumulé des points de tâche tant en Chant qu'en Musique, doit au cours de la dernière période en acquérir au moins un dans chacune des deux compétences. Cela fait, pour cette chanson, longuement répétée et mise au point, il bénéficie d'un bonus de +1 en Chant et en Musique.

**Peaufiner un numéro.** Le numéro étant mis sur pied, les participants peuvent le peaufiner par des répétitions supplémentaires. Pratiquement, ils recommencent une série de périodes pour accumuler à nouveau un certain nombre de points de tâche. La règle est la même que pour la mise au point proprement dite. La difficulté est toujours la difficulté initiale, c'est-à-dire sans le(s) bonus de mise au point. Le but de l'opération est de gagner un autre bonus de +1 pour l'exécution, puis, moyennant une troisième couche, un troisième bonus, et ainsi de suite.

Il n'y a pas de limites aux bonus qui puissent finalement être obtenus pour un numéro donné. Notez cependant que ces bonus ne servent qu'à faciliter l'exécution, ils n'ont aucune influence sur le calcul de la qualité, qui reste liée à la difficulté initiale.

Notez enfin que ce qui est souligné dans cette règle n'est pas tant le jeu individuel des participants que leur jeu de groupe, de ce qu'ils obtiennent ensemble.

