

Fiche mémo pour les règles de NOC

Un personnage dans NOC se construit autour de **talents** appartenant à **7 domaines distincts**, et dans lesquels le vécu, l'expérience définissent le niveau de maîtrise de ces talents.

Mécanisme:

Il consiste à confronter le niveau d'un talent particulier face à la difficulté de l'action dans lequel il est sollicité.

Si la difficulté est inférieure au niveau de talent, la réussite de l'action est automatique.

Si la difficulté est, au contraire, supérieure au niveau de talent, le joueur doit « provoquer le destin » en lançant des d10, dont le nombre correspond au **score du Domaine concerné**.

- Un 8,9,10 constitue une réussite et octroie pour chaque réussite un niveau supplémentaire au talent sollicité afin d'atteindre le niveau de difficulté requis.
- Sur un 1 en revanche, en plus d'être un échec, une complication survient avec l'augmentation de la **Jauge de fiel**.

La **Jauge de Fiel** est un indicateur de danger dans l'environnement du jeu. Plus la jauge augmente, plus le niveau de **menace** augmente. Arrivé à 5 gouttes de Fiel, la jauge repart à zéro mais le niveau de menace augmente d'un niveau et avec lui une conséquence seule connue de la Loi et dont les joueurs feront les frais quand ils s'y attendront le moins.

Outre les domaines et talents, les personnages, selon l'archétype choisi disposent de trois scores appelés les « réserves » qui peuvent donner un coup de pouce aux joueurs lors de la résolution d'une action difficile:

- La **singularité** est un score qui dépend du niveau de Talent Artéfact. User un point de singularité permet d'empêcher l'ajout d'une goutte de Fiel. Ce score commence à un certain niveau en début de jeu mais ne se recharge pas en cours de partie.
- L'**espoir**, dont le niveau dépend du talent ferveur, peut être dépensé à hauteur de 1 point pour obtenir trois dés supplémentaires lors d'un jet. Mais il peut être aussi employé lorsque le joueur est atteint de blessure, trauma traque ou noirceur pour réduire le niveau d'atteinte par le nombre de réussite obtenues au jet des 3 dés. L'espoir se renouvelle via les « temps calmes », ou peut être reçue par don d'un autre joueur.
- Enfin le **vécu** dont la dépense en cours de séance permet à un joueur dans une situation précise où son background le justifie d'user d'un point et ce, avant tout jet de dé, pour augmenter son talent d'un niveau dans le cadre de ce jet de dé. La réserve de vécu se renouvelle à hauteur de 1 point utilisé par séance.

Combat:

En combat, on confronte un talent à un autre. Par exemple l'attaquant utilisera la compétence combat pour attaquer et la difficulté sera déterminé selon sa distance à la cible et sa façon d'attaquer (corps à corps ou à distance) qui détermineront le niveau de difficulté à atteindre pour réussir.

L'adversaire lui peut en réaction d'une attaque esquiver en confrontant son déplacement, si le jet fait autant de réussite que l'attaque, cette dernière est esquivée.

Une attaque réussie engendre des blessures dont le seuil affecte le personnage:

- à 5 blessures, le personnage souffre d'un malus de -1 à tous ses niveaux de Domaine (et donc peut lancer moins de dés).
- À 8 blessures, le malus est de -1 à tous les niveaux de talents, (augmentant la difficulté de toute action même celles qui étaient à portée du personnage)
- À 10 blessures, c'est l'agonie, et passé 10 minutes sans aide, la mort.