NOC – Talents

Situations nécessitant l'usage d'un Talent

Situation	Usage	Possibilités d'améliorer le Talent ?	Collaboration ?	Résultat
Résolution d'une action d'un personnage	Actif	Oui	Possible	Marge de réussite / Degré d'échecs Avantages
Résolution d'une action à étapes (plusieurs Talents)		Oui	Possible	
Initiative ! (Talent Instinct)		Oui	Non	Ordre d'action lors d'un affrontement
Talent requis sans que le Héros en ait initié l'emploi	Passif	Non*	Non	Selon la situation...

Actions en collaboration : si possible, action à plusieurs → 1 meneur de l'action + des assistants, +1 au Talent du meneur / 2 niveaux dans les Talents des assistants

***Action préparée** : possible de « préparer » l'usage passif d'un Talent. Dans ce cas le joueur a accès aux possibilités d'améliorer le Talent pour sa prochaine utilisation passive dans la même scène. (ex : le joueur déclare que son Héros va être très vigilant lors de l'exploration d'un appartement en apparence inoccupé... → la Loi indique que c'est le Talent Instinct → Le joueur décide que sa Garde Noire utilise 1pt de Vécu et va tenter le destin en lançant 4D10, son personnage ayant 4 dans le Domaine Action, mais n'utilisera pas d'Espoir → Résultat : Instinct 2 + 1 (vécu) + 2 succès des dés = 5 maintenant en Instinct → le joueur a bien fait, car un malfrat caché ici s'était mis en embuscade et il fallait au moins 3 en Instinct pour le débusquer. S'il n'y avait pas eu de « préparation » (une vigilance accrue), le malfrat aurait eu l'effet de surprise, mais là le Héros a repéré le danger...). Il est possible de « préparer » un Talent qui influe sur des réserves, et donc de les augmenter temporairement (Artefact → Singularité, Ferveur → Espoir, Contacts → Faveurs).

Possibilités d'améliorer un Talent pour une action

- pour tenter d'obtenir une RÉUSSITE, si le Talent < Difficulté
- pour augmenter la qualité d'une RÉUSSITE, même si le Talent ≥ Difficulté (Avantages)

Toutes ces possibilités sont optionnelles

1. Dépenser 1 pt de Vécu (si le vécu du personnage le justifie) : Talent +1

2. Provoquer le Destin : jeter des D10 pour en appeler au destin

a) Générer des Dés de Destin (D10)

**Ajouter un nombre de D10 jusqu'à max le Domaine correspondant
ET/OU Dépenser 1 pt d'Espoir : +3D10**

b) Lancer les dés s'il y en a : résultats ≥ 8 sont des succès

10Talent +1 et relance possible

8 / 9Talent +1

1.....Fiel +1

Marge de Réussite / Degré d'Échec

$$\text{Marge} = \text{Talent} - \text{Difficulté}$$

Marge = 0 -----> Réussite

Marge > 0 -----> Réussite + **Avantages**

Marge < 0 -----> Échec (degré d'échec à l'appréciation de la Loi)

Avantages pour chaque point de marge de réussite :

- **Discrétion** : le personnage laisse moins de traces, augmentant la difficulté pour détecter son action d'un niveau.
- **Durabilité** : le résultat du personnage durera deux fois plus longtemps.
- **Étendue** : hors situation de combat, l'action du personnage touche deux fois plus de cibles ou de surface. En combat, cet effet est utilisé pour augmenter de 1 la valeur X du trait Multiple d'une arme.
- **Finition** : l'action est mieux réussie. L'information obtenue est plus complète.
- **Grâce** : le personnage obtient un résultat plus beau, évocateur et profond. Dans le cas d'une œuvre, un autre personnage reçoit un point d'Espoir la première fois qu'il la découvre.
- **Précision** : le personnage frappe plus juste, plus près du but. Dans le cas d'une attaque, les dommages sont augmentés de 1 point de Blessures (voir p. 252).
- **Rapidité** : le temps de réalisation est divisé par deux.

Séquence de résolution d'une action

1. Le joueur **annonce l'intention de son Héros**
2. La Loi détermine **le Talent et la Difficulté**
3. La Loi indique éventuellement **si le niveau du Talent est suffisant**
4. Le joueur décide s'il utilise **1 pt de Vécu** ET/OU **provoque le Destin** (améliorer le Talent)

Dés de Destin, Rouages et Fiel

Les Rouages sont les personnages que les Héros vont rencontrer. Certains sont hostiles, d'autres sont neutres ou alliés. Les Rouages peuvent également provoquer le Destin, utiliser du Vécu...

Lorsqu'un Rouage obtient un 1 sur un dé de Destin :

Allié.....Fiel +1

Hostile / Opposé.....Fiel -1 (Si Fiel=0, un Héros gagne +1 en Singularité)