



## CONSTRUIRE LA MAIN DU DESTIN

QUAND UN JOUEUR OBTIENT UNE OPPORTUNITÉ SUR UN JET DE DÉS, LE GARDIEN PEUT...

- ▶ Ajouter un D6 à la main du destin et octroyer un PI au joueur.
- ▶ Augmenter d'un degré le plus petit dé de la main du destin.

QUAND UN JOUEUR OBTIENT PLUSIEURS OPPORTUNITÉS SUR SON JET, LE GARDIEN PEUT...

- ▶ Ajouter à la main du destin un D6 par opportunité obtenue par le joueur et octroyer à ce dernier ce même nombre de PI.
- ▶ Ajouter un seul dé à la main du destin en l'augmentant d'un degré par opportunité après la première, et accorder un seul PI au joueur.

## UTILISER LA MAIN DU DESTIN

AVANT DE JETER LES DÉS, LE GARDIEN PEUT...

- ▶ ajouter un des dés du destin à sa main de dés.
- ▶ activer certains SFX des vilains.

APRÈS AVOIR JETÉ LES DÉS, LE GARDIEN PEUT...

- ▶ ajouter un dé supplémentaire au total (d'une taille égale ou inférieure à celle du dé du destin).
- ▶ conserver un dé d'effet supplémentaire pour attaquer des cibles multiples (d'une taille égale ou inférieure à celle du dé du destin).
- ▶ Utiliser un dé d'effet découlant d'un jet de réaction.
- ▶ activer certains SFX des vilains.

AU COURS D'UNE SCÈNE, LE GARDIEN PEUT...

- ▶ Créer une nouvelle Distinction de Scène en dépensant un D8 (ou un dé de taille supérieure).
- ▶ Interrompre l'ordre d'action avec un personnage du Gardien en dépensant un D8, sauf si un personnage possède des RÉFLEXES OU SENS SUPÉRIEURS, SURHUMAINS OU DIVINS).
- ▶ Séparer les héros (ou les réunir) en dépensant un dé du destin de taille égal ou supérieure au dé d'Affiliation actuellement utilisé par les héros.
- ▶ Activer un effet de Scène ou d'Événement.
- ▶ Mettre fin à la Scène en dépensant 2D12.



## UTILISER LES POINTS D'INTRIGUE

AVANT DE JETER LES DÉES, UN JOUEUR PEUT DÉPENSER DES POINTS D'INTRIGUE POUR...

- ▶ Ajouter un **D6 d'effort** à sa main de dés.
- ▶ Ajouter un **trait supplémentaire** d'un même groupe de traits (par exemple deux pouvoirs du même Groupe de Traits ou deux Distinctions).
- ▶ Ajouter un **D8 de prouesse** correspondant à son Set de Pouvoirs ou à sa Spécialité.
- ▶ Ajouter **son propre dé de stress** à sa main de dés. Le stress utilisé augmente d'un degré.
- ▶ Activer certains **effets spéciaux (SFX)** dans un Set de Pouvoirs.

APRÈS AVOIR JETÉ LES DÉES, UN JOUEUR PEUT DÉPENSER DES POINTS D'INTRIGUE POUR...

- ▶ Ajouter un **dé supplémentaire au total**.
- ▶ Conserver un **dé d'effet supplémentaire**.
- ▶ Activer une **opportunité** créée par un jet de dés du Gardien (voir ci-dessous)
- ▶ Activer certains **effets spéciaux (SFX)** dans un Set de Pouvoirs.
- ▶ Utiliser un **dé d'effet venant d'un jet de réaction**.
- ▶ Changer le **type du stress** qu'il vient de subir.

PENDANT UNE SCÈNE DE TRANSITION, UN JOUEUR PEUT DÉPENSER DES POINTS D'INTRIGUE POUR...

- ▶ Ajouter un **dé de ressource** associé à une Spécialité.

## ACTIVER UNE OPPORTUNITÉ

SI LES DÉES DU GARDIEN DONNENT 1, UN JOUEUR PEUT DÉPENSER UN PI POUR...

- ▶ Rajouter un **D8 d'effort** ou un **D10 de prouesse** à son prochain jet de dés.
- ▶ Augmenter d'un degré un **atout** qu'il vient de créer.
- ▶ Créer un **dé de ressource** pendant une Scène d'Action.
- ▶ Déclencher certains **SFX** ou certaines **Limitations**.

## UTILISER LES PX

UN JOUEUR PEUT DÉPENSER 1 PX POUR...

- ▶ **Ajouter un PI** à sa réserve actuelle. Cela augmente également de 1 le nombre de PI avec lequel il commence chaque séance (jusqu'à un maximum de 5 PI). Cet avantage disparaît au début de l'Acte suivant.

UN JOUEUR PEUT DÉPENSER 5 PX POUR...

- ▶ **Remplacer une Distinction** existante par une nouvelle.
- ▶ Ajouter ou remplacer une **Limitation** dans un Set de Pouvoirs.
- ▶ Intervertir les degrés de deux **traits d'Affiliations**.
- ▶ **Déverrouiller** une ressource d'Événement mineure.

UN JOUEUR PEUT DÉPENSER 10 PX POUR...

- ▶ Ajouter un **nouveau SFX** à un Set de Pouvoirs.
- ▶ Augmenter d'un degré un **trait de pouvoir à d6 ou d8**.
- ▶ Ajouter un **nouveau trait de pouvoir** à D6 dans un Set de Pouvoirs.
- ▶ **Retirer une Limitation** d'un Set de Pouvoirs qui en compte au moins deux.
- ▶ **Déverrouiller** une ressource d'Événement majeure.

UN JOUEUR PEUT DÉPENSER 15 PX POUR...

- ▶ Augmenter d'un degré un **trait de pouvoir à d10**.
- ▶ **Remplacer un Set de Pouvoirs** existant par un nouveau.
- ▶ Ajouter une nouvelle **Spécialité** d'Expert ou améliorer une Spécialité d'Expert en Spécialité de Maître.

## GAGNER DES PX

- ▶ Chaque joueur gagne 1 PX chaque fois que le Gardien dépense un **D12 de la main du destin** pour quelque raison que ce soit. (Utiliser 2b12 pour mettre fin à la Scène fait donc gagner 2 PX à tous les joueurs).
- ▶ Chaque joueur gagne des points d'expérience en fonction des **Jalons** qu'il a choisis pour son personnage.





## LE STRESS

- ▶ Il existe trois types de stress : **physique**, **mental** et **émotionnel**.
- ▶ Quand un personnage fait un jet de dés contre un adversaire, si ce dernier peut être handicapé par le stress dont il souffre, le personnage peut ajouter le dé de stress correspondant à sa main de dés.
- ▶ Le niveau initial de stress d'un type donné est égal au dé d'effet qui l'a provoqué.
- ▶ Quand un personnage subit un stress alors qu'il souffrait déjà d'un stress de ce type, on compare l'ancien et le nouveau dé de stress. Si le nouveau est inférieur ou égal à l'ancien, ce dernier augmente d'un degré. Si le nouveau est supérieur, il vient remplacer l'ancien.
- ▶ Une fois que le degré de stress d'un certain type dépasse D12, le personnage est neutralisé et ne peut plus rien faire tant qu'il n'a pas été soigné.

## LES TRAUMAS

- ▶ Tout personnage neutralisé reçoit un **d6 de trauma** (physique, mental ou émotionnel).
- ▶ Comme pour le stress, un adversaire peut intégrer à sa main le dé de trauma dont souffre un personnage (dans ce cas il ne peut pas intégrer un dé de stress).
- ▶ Le stress que subit un personnage déjà neutralisé se traduit directement par un trauma.
- ▶ Quand un trauma dépasse D12, le personnage meurt.

## GUÉRISON DU STRESS

### PENDANT UNE SCÈNE DE TRANSITION...

- ▶ Chaque type de stress diminue d'un degré au début de chaque **Scène de Transition** (les D4 disparaissent complètement).
- ▶ Un héros peut **passer une Scène de Transition à récupérer** en compagnie d'un professionnel, et peut faire un jet de récupération en fonction des traits utilisés, opposé à la main du destin. En cas de réussite, si le dé d'effet est supérieur ou égal au dé de stress, ce dernier disparaît complètement ; s'il est inférieur, il diminue d'un degré). Il est possible de dépenser un PI pour conserver plusieurs dés d'effets.

### PENDANT UNE SCÈNE D'ACTION...

- ▶ Un héros ne peut récupérer pendant une Scène d'Action que s'il a accès à des **pouvoirs** qui le lui permettent.
- ▶ Un allié peut **tenter de soigner le héros** pendant la Scène d'Action, par une action opposée à la main du destin plus le dé de stress en question. Si l'allié réussit et obtient un dé d'effet égal ou plus gros que celui du jet du destin, le stress diminue d'un degré. S'il réussit mais obtient un dé plus petit rien ne se passe. Et s'il rate, le stress augmente d'un degré.

## GUÉRISON DES TRAUMAS

### AU DÉBUT DE CHAQUE ACTE...

- ▶ Chaque type de trauma diminue d'un degré au début de chaque **Acte**.

### PENDANT UNE SCÈNE DE TRANSITION...

- ▶ Un héros peut **passer une Scène de Transition à récupérer** en compagnie d'un professionnel, et peut faire un jet de récupération en fonction des traits utilisés, opposé à la main du destin. En cas de réussite, si le dé d'effet est supérieur ou égal au dé de trauma, ce dernier diminue d'un degré. S'il réussit mais obtient un dé plus petit rien ne se passe. Et s'il rate, le trauma augmente d'un degré.

### COUP DE PROJECTEUR

- ▶ Le Gardien peut **cadrer une Scène d'Action** centrée sur le héros dans laquelle le trauma du héros lui complique la vie. Ensuite, le héros peut réduire son trauma d'un degré au début de la Scène de Transition suivante et le soigner comme s'il s'agissait de stress.













