

# **FACES**

## **UTILISATION DE L'ENERGIE**

- BONUS DE +1 AVANT LE TEST (COÛT : 2) → gain de +1 sur tout test (action, dégât, vitesse, etc.) ; dépense à effectuer avant le test.
- RELANCER UN TEST (COÛT : 3) → utilisation après tout test échoué (COÛT 4 APRÈS UN ÉCHEC CRITIQUE).
- AJOUT NARRATIF (COÛT VARIABLE ENTRE 1 ET 4) → pour bénéficier d'un coup de pouce du destin ou d'une action en flash-back. Le MJ tranche sur l'opportunité et le coût de cet ajout narratif. Si l'ajout avantage toute l'équipe, le MJ peut aussi demander à ce que tous les joueurs paient des points d'énergie.
- POUVOIRS → utiliser un pouvoir mineur : 1 point ; utiliser un pouvoir majeur : 2 points

# **REGAIN**

- NOUVEAU SCENARIO
- BON MOMENT PASSÉ : 1 ou 2 points, avec l'accord du MJ
- ACTIVER UN TRAVERS : 1 ou 2 points, avec l'accord du MJ
- BIEN INTERPRÉTER SON PERSONNAGE : 1 ou 2 points, avec l'accord du MJ
- AVOIR UN ÉCLAIR DE GÉNIE : 1 point, avec l'accord du MJ