

FATE ECHELLE DE CHOIX

Aide à l'invocation d'aspect

Obtenez un +2 ou relancez et changer l'histoire

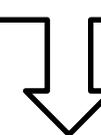
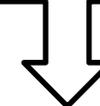
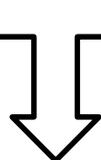
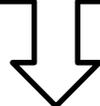
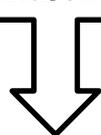
**Echec
ou
succès
cout
majeur**

**Egalité
Succès
cout
mineur**

Succès

Succès

**Succès
avec
Style**



-2

ATROCE

-1

MAUVAIS

0

MEDIOCRE

1

PASSABLE

2

MOYEN

3

BON

4

EXCELLENT

5

FORMIDABLE

6

FANTASTIQUE

7

EPIQUE

8

LEGENDAIRE



4 Actions

Surmonter : éliminer ou surpasser un Obstacle.

Créer un Avantage : créer/découvrir un aspect

Attaquer : causer un préjudice mental/physique

Défendre : éviter une attaque ou ses conséquences

Surmonter

- **Échec.** Échec ou succès avec un coût important.
- **Match nul.** Succès avec un coût mineur.
- **Succès.** Vous atteignez votre objectif.
- **Succès avec style.** Vous atteignez votre objectif et générez un Coup de Pouce

Créer un avantage lorsque vous créez ou découvrez des aspects :

- **Échec.** Ne créez pas, ne découvrez pas ou vous le faites, mais votre adversaire (pas vous) obtient une utilisation gratuite.
- **Egalité.** Obtenez un Coup de Pouce si vous créez un nouvel aspect, ou traitez comme un succès si vous en cherchez un existant.
- **Succès.** Créez ou découvrez l'aspect, obtenez une utilisation gratuite de l'aspect.
- **Succès avec style.** Créez ou découvrez l'aspect, obtenez deux utilisations gratuites de l'aspect.

Créer un avantage à partir d'un aspect connu :

- **Échec.** Aucun bénéfice supplémentaire.
- **Egalité.** Générez une utilisation gratuite de l'aspect.
- **Succès.** Générez une utilisation gratuite de l'aspect.
- **Succès avec style.** Générez deux utilisations gratuites de l'aspect.

Attaquer

- **Échec.** Aucun effet.
- **Egalité.** L'attaque ne cause aucun dégât à la cible, mais vous générez un Coup de Pouce.
- **Succès.** L'attaque porte et cause des dégâts.
- **Succès avec style.** L'attaque porte et cause des dégâts. Vous pouvez réduire les dégâts de un pour générer un Coup de Pouce.

Défendre

- **Échec.** Vous subissez la conséquence du succès de votre adversaire.
- **Egalité.** Examinez l'action de votre adversaire pour savoir ce qui se passe.
- **Succès.** Votre adversaire n'obtient pas ce qu'il veut.
- **Succès avec style.** Votre adversaire n'obtient pas ce qu'il veut et vous obtenez un Coup de Pouce