

A ESCADA

8	Lendário
7	Épico
6	Fantástico
5	Excepcional
4	Ótimo
3	Bom
2	Razoável
1	Regular
0	Medíocre
-1	Ruim
-2	Péssimo

NÍVEIS DE DIFICULDADE

5 ou maior	Quase impossível de ser realizado e demanda muitos Pontos de Destino
4	Tarefa muito difícil de ser realizada
2	Tarefa difícil
0	Algo não tão difícil

CONDIÇÕES

Marque e nomeie 1 - caso sofra um Ataque Bem Sucedido

Marque e nomeie 2 - caso sofra um Ataque Bem Sucedido com Estilo

O nome é um *Aspecto* com Uso Gratuito ao lado Oposto

Curas exigem ação relacionada a remover aquele *Aspecto* com dificuldade básica **Razoável (+2)**

RESULTADOS PARA SUPERAR

FALHA	Falhou ou consegue com um sucesso a
EMPATE	Suceso a um custo pequen
SUCESSO	Consegue o que deseja sem c
SUCESSO COM ESTILO	Ganha um Impulso adicional além de conse

RESULTADOS PARA CRIAR VANTAGEM

FALHA	Não cria o Aspecto, ou o faz com a oposição se bene
EMPATE	Você recebe um impulso ao invés de inv
SUCESSO	Você cria o Aspecto com uma Invoca
SUCESSO COM ESTILO	Você cria o Aspecto com duas Invocaç

RESULTADOS PARA ATAQUE

FALHA	Você não provoca nenhum d
EMPATE	Você não provoca nenhum dano, mas cons
SUCESSO	Você provoca dano igual à Tensão d
SUCESSO COM ESTILO	Como no sucesso, mas também pode reduzir em 1 o

RESULTADOS PARA DEFESA

FALHA	Você sofre as consequências do que teni
EMPATE	Você cede um impulso à opo:
SUCESSO	Você evita o que tentaram fazer cc
SUCESSO COM ESTILO	Como no sucesso, e recebe um impulso c

grande custo
o
ustos
eguir o que deseja

ficiando (invocação gratuita)
ocação gratuita
ção Gratuita
ções Gratuitas

lano
segue um Impulso
o rolamento
dano para obter um Impulso

tam contra você
sição
ontra você
ontra a oposição