

## L'ÉCHELLE P.9

Score	VF	VO
+8	Légendaire	<i>Legendary</i>
+7	Épique	<i>Epic</i>
+6	Fantastique	<i>Fantastic</i>
+5	Superbe	<i>Superb</i>
+4	Excellent	<i>Great</i>
+3	Bon	<i>Good</i>
+2	Correct	<i>Fair</i>
+1	Moyen	<i>Average</i>
+0	Médiocre	<i>Mediocre</i>
-1	Mauvais	<i>Poor</i>
-2	Terrible	<i>Terrible</i>

## TEMPS EN JEU P.194

Échange → Scène (le temps de résoudre une situation) → Session → Scénario → Arc.

## JETS DE COMPÉTENCE P.130

Lancer 4DF et ajouter le score de compétence. Comparez à l'opposition. Pour chaque point au-dessus, gagnez une Marge (*shift*).

## OPPOSITION P.131

**Active** : un autre personnage lance contre vous.

**Passive** : un chiffre de l'Échelle.

## QUATRE RÉSULTATS P.132

**Échec** : échouer à votre action ou réussir à un coût majeur.

**Égalité (0 marge)** : réussir à un coût mineur.

**Réussite (1-2 marge)** : réussir sans coût.

**Réussite avec style (3+ marge)** : réussir avec bénéfice supplémentaire.

## QUATRE ACTIONS P.134



**Surmonter un obstacle** (*overcome*)



**Créer un avantage** : créer & invoquer un Aspect gratuitement.



**Attaquer** : faire des dégâts à autrui.



**Défendre** : prévenir dégâts ou avantages contre vous.

## TYPE D'ASPECTS P.57

**Aspects de jeu** : permanents, créés avec la campagne.

**Aspects de personnage** : permanents, créés avec le PJ/PNJ.

**Aspects situationnels** : durent une scène, ou jusqu'à être surmontés ou rendus sans importance.

**Boost** : jetables à usage unique.

**Conséquences** : jusqu'à récupération.

## INVOQUER ASPECTS P.68

Dépenser après jet 1PF ou Invocation gratuite pour l'un de :

- ✓ +2 à un jet de compétence.
- ✓ Relancer tous les 4DF.
- ✓ Équipe : +2 au jet d'un autre personnage contre opposition relevante.
- ✓ Obstacle : créer ou augmenter opposition passive +2.

## CONTRAINDRE ASPECTS P.71

Accepter une complication pour 1PF.

**Événement** : vous avez \_\_\_\_ aspect et êtes dans \_\_\_\_ situation, il serait donc logique que malheureusement \_\_\_\_ vous arrive. Quelle malchance !

**Décision** : vous avez \_\_\_\_ aspect et êtes dans \_\_\_\_ situation, donc il serait logique que vous décidiez de \_\_\_\_ . Cela tourne mal quand \_\_\_\_ arrive.

## ACTUALISATION (REFRESH) P.80

Démarrez chaque session (hors cliffhanger) avec votre actualisation en points de fortune. Si vous en avez plus, gardez-les. À la fin d'un scénario ou lors d'une longue ellipse, vos PF reviennent à votre actualisation exacte.

## DÉPENSER POINT FORTUNE P.80

Dépenser 1PF pour, au choix :

- ✓ Invoquer un aspect
- ✓ Activer une prouesse puissante
- ✓ Refuser une contrainte
- ✓ Déclarer un détail de l'histoire

## GAGNER POINT FORTUNE P.81

Vous gagnez 1PF quand vous :

- ✓ Acceptez une contrainte
- ✓ Avez l'un de vos aspects invoqué contre vous
- ✓ Concédez un conflit

## DÉFIS (CHALLENGES) P.147

Action complexe ou dynamique qui requière une série d'actions **Surmonter un obstacle** avec à chaque test une compétence

différente. Interpréter ensuite les résultats.

## DÉMÊLÉS (CONTESTS) P.150

- ✓ Les personnages en démêlés lancent la compétence appropriée.
- ✓ Celui avec le plus haut score obtient une **victoire**.
- ✓ Être le seul à réussir avec style donne deux victoires.
- ✓ Si égalité pour le plus haut score, pas de victoire et quelque chose d'inattendu se passe.
- ✓ Le premier participant à 3 victoires gagne le démêlé.

## CONFLITS P.154

- 1 MJ place la **scène**, décrit l'**environnement**, créé **ses aspects**, créé les **zones**, établit qui participe et dans quel **camp**.
- 2 Déterminer l'ordre d'action (Attention → Athlétisme → Physique ou Empathie → Entente → Volonté)
- 3 Démarrer le premier échange
  - 3.1 À votre tour décidez d'une seule action puis résolvez la.
  - 3.2 Au tour des autres défendez ou répondez à leurs actions.
  - 3.3 À la fin de tous les tours, recommencez.
- 4 Le conflit se termine quand tous les camps complets sauf un ont concédés ou été mis hors conflit.

## ÉVITER LES DÉGÂTS P.160

Remplissez une case de Stress de valeur supérieur ou égal aux dégâts, prenez une ou plusieurs conséquences, ou les deux. Si vous ne pouvez faire l'un des trois, vous êtes mis hors conflit.

## CONSÉQUENCES P.162 & RÉCUPÉRATION P.164

- ✓ **Légère** (*mild*), -2 , soin 2 au moins une scène.
- ✓ **Modérée** (*moderate*), -4 , soin 4 au moins une session.
- ✓ **Sévère** (*severe*), -6 , soin 6 au moins un scénario.
- ✓ **Extrême** (*extreme*), -8 , soin 8, remplace de façon permanente un aspect du personnage.

*Infliger une conséquence donne une Invocation gratuite de cette conséquence.*