

	AFLIÇÃO	ATORDOAR	CONTROLAR MENTES	DEBILITAR	IMOBILIZAR
Falha Crítica (três graus negativos)	Não há efeitos e termina quaisquer efeitos contínuos da Aflição.	Não há efeitos.	Não tem nenhum efeito, e você precisará de um Esforço Determinado para tentar controlar o mesmo alvo novamente nesse capítulo.	Não tem efeito.	Não há efeitos.
Falha Maior (dois graus negativos)					
Falha Moderada (um grau negativo)	Não há efeitos nessa página, mas a Aflição continua e outro teste é exigido na página seguinte, no começo do seu quadro.				
Sucesso Menor (grau zero)	Inflige metade do nível da Aflição como dano em Energia, ignorando Resistência a Dano (mas não Resistência à Aflição). A Aflição continua e outro teste é exigido na página seguinte, no começo do seu quadro.		Não tem nenhum efeito, mas você pode tentar novamente sem esforço determinado.		Fica preso parcialmente (a seguir), mas a resistência do Material de sua imobilização cai pela metade.
Sucesso Moderado (um grau)	Inflige o nível da Aflição como dano em Energia, ignorando Resistência a Dano (mas não Resistência à Aflição). A Aflição continua e outro teste é exigido na página seguinte, no começo do seu quadro.	O alvo não pode realizar ações por uma página inteira.	Coloca a condição Controlado no alvo. Use concentração e faça um novo teste de Controlar Mentes vs. Vontade no início de cada página sua para mantê-la.	O alvo perderá o sentido durante uma página.	É preso parcialmente . O alvo pode executar ações, mas com uma penalidade de -2, e não pode se mover para longe de você. Um sucesso moderado também pode transformar uma prisão parcial existente em uma total.
Sucesso Maior (dois graus)		O alvo não pode realizar ações por um número de páginas igual ao nível do poder.	Coloca a condição Controlado no alvo. Use concentração e faça um novo teste de Controlar Mentes vs. Vontade depois de cada duração igual ao nível para mantê-la.	O alvo perde o sentido durante uma página por nível do poder.	Coloca o alvo em uma prisão total. O alvo é completamente contido e não pode realizar ações físicas, exceto para escapar da imobilização (veja Escapar , no capítulo Realizando Ações).
Sucesso Decisivo (três graus)		O alvo não pode realizar ações pelo resto do capítulo.	Coloca a condição Controlado no alvo. Use concentração para manter o poder pelo restante do capítulo.	O alvo perde o sentido pelo resto do capítulo.	

	MODIFICAR EMOÇÕES	REFLETIR	VISÃO DO FUTURO	VISÃO DO PASSADO
Falha Crítica (três graus negativos)	Significa que não há nenhum efeito e você precisará de um esforço determinado para tentar modificar o mesmo alvo novamente nesse capítulo.	Não funciona e você sofre os efeitos normais do ataque.	Pode lhe dar falsas informações ou visões equivocadas, se o Mestre quiser.	Vai lhe dar uma informação falsa ou visões erradas, a critério do Mestre.
Falha Maior (dois graus negativos)				
Falha Moderada (um grau negativo)			Não fornece nenhuma informação, e você precisa de Esforço Determinado para tentar novamente a respeito do mesmo alvo.	Não fornece nenhuma informação, e você precisa de Esforço Determinado para tentar novamente a respeito do mesmo alvo.
Sucesso Menor (grau zero)	Não tem efeito, mas você pode tentar novamente sem esforço determinado.	Tanto você quanto o atacante são afetados igualmente por metade do ataque (arredonde para baixo para você e para cima para o atacante).	Não fornece nenhuma informação, mas você pode tentar novamente.	
Sucesso Moderado (um grau)	Coloca a condição emocional no alvo. Você precisa manter concentração e realizar um novo teste no começo de cada uma de suas páginas para mantê-la.	Você não é afetado pelo ataque e faz um teste de ataque normal contra o atacante com o ataque refletido como uma reação.	Fornecer algumas pistas confusas e visões abertas à interpretação.	Fornecer algumas pistas confusas e visões abertas à interpretação.
Sucesso Maior (dois graus)	Modifica a condição emocional no alvo. Você precisa se concentrar e realizar um novo teste depois da duração do nível para mantê-la.	O ataque é refletido de volta e acerta o atacante automaticamente. Você não é afetado.		
Sucesso Decisivo (três graus)	Modifica a condição emocional no alvo. Você precisa se concentrar para mantê-la pelo resto do capítulo.		Fornecer a você uma visão muito clara e detalhada, embora não necessariamente toda a informação sobre os eventos.	Fornecer a você uma visão muito clara e detalhada, embora não necessariamente toda a informação sobre os eventos.