

## FAE: Actions and Effects

	Fail	Tie	Succeed	SWS
Create Advantage (when creating or discovering new aspects)	Don't create or discover, or you do but your opponent (not you) gets a free invocation	Get a boost if creating new, or treat as success if looking for existing.	Create or discover the aspect, get a free invocation	Create or discover the aspect, get two free invocations (even for the same roll)
Create Advantage on an aspect you already know about	No additional benefit	Generate one free invocation on the aspect	Generate one free invocation on the aspect	Generate two free invocations on the aspect
Overcome	Fail, or succeed at a serious cost	Succeed at a minor cost	You accomplish your goal.	You accomplish your goal and generate a boost.
Attack	No effect	Attack doesn't harm the target, but you gain a boost.	Attack hits and causes damage.	Attack hits and causes damage. May reduce damage by one to generate a boost.
Defend (vs. Create Advantage or Attack)	You suffer the consequences of your opponent's success.	Look at your opponent's action to see what happens.	Your opponent doesn't get what they want.	Your opponent doesn't get what they want, and you get a boost.

## Fate Core: Actions and Effects

	Fail	Tie	Succeed	SWS
Create Advantage (when creating or discovering new aspects)	Don't create or discover, or you do but your opponent (not you) gets a free invocation	Get a boost	Create or discover the aspect, get a free invocation	Create or discover the aspect, get two free invocations
Create Advantage on an aspect you already know about	Enemy gets a free invoke	Generate one free invocation on the aspect	Generate one free invocation on the aspect	Generate two free invocations on the aspect
Overcome	Fail, or succeed at a serious cost	Succeed at a minor cost	You accomplish your goal.	You accomplish your goal and generate a boost.
Attack	No effect	Attack doesn't harm the target, but you gain a boost.	Attack hits and causes damage.	Attack hits and causes damage. May reduce damage by one to generate a boost.
Defend (vs. Create Advantage or Attack)	You suffer the consequences of your opponent's success.	Opponent gets a boost.	Your opponent doesn't get what they want.	Your opponent doesn't get what they want, and you get a boost.

## FAE: Aktionen und Effekte

	Fehlschlag	Gleichstand	Erfolg	Voller Erfolg
Eine Vorteil erschaffen (neuer Aspekt)	Vorteil wird nicht erschaffen oder entdeckt. Oder es klappt, aber der Gegner (und nicht du) kann diesen kostenlos einsetzen.	Du erhältst einen Schub, wenn der Aspekt neu erschaffen werden soll. Bei bestehendem Aspekt wie für „Erfolg“ vorgehen.	Du erschaffst oder entdeckst den Aspekt und kannst den Aspekt einmal kostenlos einsetzen.	Du erschaffst oder entdeckst den Aspekt und kannst den Aspekt einmal kostenlos einsetzen.
Einen Vorteil erschaffen (für einen bereits bekannten Aspekt)	Keine zusätzlicher Vorteil	Du kannst den Aspekt einmal kostenlos einsetzen.	Du kannst den Aspekt einmal kostenlos einsetzen.	Du kannst den Aspekt zweimal kostenlos einsetzen.
Überwinden	Fehlschlag oder Erfolg mit hohem Preis	Erfolg mit geringem Preis	Du erreichst dein Ziel.	Du erreichst dein Ziel und erhältst einen Schub.
Angreifen	Kein Effekt	Der Angriff erzeugt keinen Schaden, aber du erhältst einen Schub.	Der Angriff trifft und verursacht Schaden.	Der Angriff trifft und verursacht Schaden.  Du darfst den Schaden um eins reduzieren, um einen Schub zu erhalten.
Verteidigen (gegen „Vorteil erschaffen“ und „Angreifen“)	Du erleidest die Konsequenzen des Erfolgs deines Gegners.	Sieh bei der Aktion deines Gegners nach, um zu sehen, was passiert.	Dein Gegner bekommt nicht, was er will.	Dein Gegner bekommt nicht, was er will und du erhältst einen Schub.

## Fate Core: Aktionen und Effekte

	Fehlschlag	Gleichstand	Erfolg	Voller Erfolg
Eine Vorteil erschaffen (neuen Aspekt erschaffen oder entdecken)	Vorteil wird nicht erschaffen oder entdeckt. Oder es klappt, aber der Gegner (und nicht du) kann diesen kostenlos einsetzen.	Du erhältst einen Schub.	Du erschaffst oder entdeckst den Aspekt und kannst den Aspekt einmal kostenlos einsetzen.	Du erschaffst oder entdeckst den Aspekt und kannst den Aspekt einmal kostenlos einsetzen.
Einen Vorteil erschaffen (für einen bereits bekannten Aspekt)	Gegner kann den Aspekt kostenlos einsetzen	Du kannst den Aspekt einmal kostenlos einsetzen.	Du kannst den Aspekt einmal kostenlos einsetzen.	Du kannst den Aspekt zweimal kostenlos einsetzen.
Überwinden	Fehlschlag oder Erfolg mit hohem Preis	Erfolg mit geringem Preis	Du erreichst dein Ziel.	Du erreichst dein Ziel und erhältst einen Schub.
Angreifen	Kein Effekt	Der Angriff erzeugt keinen Schaden, aber du erhältst einen Schub.	Der Angriff trifft und verursacht Schaden.	Der Angriff trifft und verursacht Schaden.  Du darfst den Schaden um eins reduzieren, um einen Schub zu erhalten.
Verteidigen (gegen „Vorteil erschaffen“ und „Angreifen“)	Du erleidest die Konsequenzen des Erfolgs deines Gegners.	Der Gegner erhält einen Schub.	Dein Gegner bekommt nicht, was er will.	Dein Gegner bekommt nicht, was er will und du erhältst einen Schub.