

	Überwinden	Vorteil erschaffen (neuer Aspekt)	Vorteil erschaffen (alter Aspekt)	Angriff	Verteidigung
Scheitern	Fehlschlag oder Erfolg mit großem Haken	kein Aspekt oder Aspekt und freier Einsatz für jemand anders	jemand anders bekommt den freien Einsatz	kein Schaden	Schaden
Gleichstand	Erfolg mit kleinem Haken	Schub	freier Einsatz	kein Schaden, aber Schub	kein Schaden, aber Schub für Gegner
Erfolg	Erfolg	neuer Aspekt + freier Einsatz	freier Einsatz	Schaden entsprechend Erfolgsstufen	kein Schaden
voller Erfolg (3+ Erfolgsstufen)	Erfolg und Schub	neuer Aspekt + zwei freie Einsätze	zwei freie Einsätze	Schaden entspr. Erfolgsstufen; optional: um 1 reduzieren für Schub	kein Schaden und Schub

Aspekte einsetzen für einen <i>Fate-Punkt</i> aus oder einen freien Einsatz: • +2 auf Fertigungsprobe • neu würfeln • Teamwork: +2 auf die Fertigungsprobe eines anderen gegen einen passenden passiven Widerstand • Hindernis: +2 für einen passiven Widerstand. Ein freier Einsatz ist sowohl mit anderen freien Einsätzen als auch mit bezahlten Einsätzen kumulativ.
--

<i>Fate-Punkte</i> bekommen • ein Reizen akzeptieren • einen Aspekt gegen sich eingesetzt bekommen (außer, der Einsatz war frei) • in einem Konflikt aufgeben (Für jede erlittene Konsequenz in einem aufgegebenen Konflikt ein weiterer <i>Fate-Punkt</i>.)
Grundfertigkeiten: Athletik, Charisma, Diebeskunst, Empathie, Fahren, Handwerk, Heimlichkeit, Kämpfen, Kontakte, Kraft, Nachforschung, Provozieren, Ressourcen, Schießen, Täuschung, Wahrnehmung, Wille, Wissen