

	OVERCOME	CREATE ADVANTAGE	ATTACK	DEFEND
FAIL	<p>Du opnår ikke, hvad du sigtede efter, hvilket skaber en komplikation</p> <p>... eller ...</p> <p>Du klarer det, men det har en <b>serious cost</b>.</p>	<p><b>Nyt aspect:</b> Du får ikke skabt det ønskede <b>aspect</b>, hvilket skaber en komplikation for dig.</p> <p>... eller ...</p> <p>Du skaber det ønskede <b>aspect</b> (måske med en ændret titel), men en modstander får en gratis <b>invoke</b> mod dig.</p> <p><b>Eksisterende aspect:</b> Du forærer en gratis <b>invoke</b> til anden på din bekostning.</p>	<p>Du forårsager ingen skade. Hvis din modstander klarer sit forsvar med <b>style</b>, får han et <b>boost</b> mod dig.</p>	<p>Din modstander klarer sit mål, forvolder dig skade eller placerer et <b>aspect</b> på dig mod din vilje.</p>
TIE	<p>Du klarer det, men det har en <b>minor cost</b>.</p>	<p><b>Nyt aspect:</b> Du skaber ikke det ønskede <b>aspect</b>, men får et <b>boost</b> i stedet.</p> <p><b>Eksisterende aspect:</b> Du får en gratis <b>invoke</b> til <b>aspectet</b>.</p>	<p>Du forårsager ingen skade, men får et <b>boost</b>.</p>	<p>Du forærer din modstander et <b>boost</b>. Dette er det samme boost som målet for deres oprindelige action - ikke et ekstra <b>boost</b>.</p>
SUCCEED	<p>Du klarer det, du stræbte efter.</p>	<p><b>Nyt aspect:</b> Du skaber det ønskede <b>aspect</b> med en gratis <b>invoke</b>.</p> <p><b>Eksisterende aspect:</b> Du får en gratis <b>invoke</b> til <b>aspectet</b> (som <b>tie</b>).</p>	<p>Du forårsager skade til din modstander.</p>	<p>Du undgår angrebet eller at et <b>aspect</b> bliver placeret på dig.</p>
SUCCEED WITH STYLE	<p>Du klarer det, og får et <b>boost</b> oven i.</p>	<p><b>Nyt aspect:</b> Du skaber det ønskede <b>aspect</b> med to gratis <b>invokes</b>.</p> <p><b>Eksisterende aspect:</b> Du får to gratis <b>invokes</b> til <b>aspectet</b>.</p>	<p>Du forårsager skade til din modstander.</p> <p>Du må desuden sænke dine ekstra <b>shifts</b> med 1, for at få et <b>boost</b>.</p>	<p>Du undgår angrebet eller at et <b>aspect</b> bliver placeret på dig og får et <b>boost</b> mod din modstander oven i.</p>

**MINOR COST:** Skaber en narrativ detaljer som enten er problematisk eller direkte negativ for karakteren, men som ikke stopper fremdriften. Karakteren kan også tage **stress** (typisk 2 point) eller forærer modstanderen et **boost**.

**SERIOUS COST:** Skaber et element der forværrer situationen yderligere - enten via nye problemer, vha. flere modstandere eller ved at øge problemets alvor. Karakteren kan også blive bedt om at tage en passende **consequence** i den lavest ledige plads (ikke værre end **moderate**) eller placerer et negativt **aspect** på sig selv, som modstanderne kan bruge aktivt.