

### **Anzahl der Würfel:**

#### **Standardwürfel**

- 1 Sowieso
- 2 Falls die Funktion ausgefüllt wird. Diese Würfel gibt es nur, wenn das, was man tut, in der Stellenbeschreibung der Funktion drinsteht
- 1 Falls die Zusatzqualifikation oder das Hobby zum Tragen kommt.
- 1 Falls Stärke oder Schwäche (nicht beides gleichzeitig) zum Tragen kommt

#### **Extrawürfel (mit extra Farbe)**

- 1 Falls man das Schiffssystem oder den Ausrüstungsgegenstand durch Manipulation zur Leistungserhöhung gefährdet
- 1 Falls man „etwas dummes tut“ (riskiert Statusabfall)

Der mit den meisten Würfeln nimmt so lange seinen niedrigsten Würfel weg, bis er so viele hat wie der mit den wenigsten Würfeln. Die höhere Summe gewinnt. Die Differenz der Summen ist das Ergebnis.

#### **Falls einer oder zwei Extrawürfel am Ende noch liegen:**

Die Augenzahl des „Dummheits“-Würfels bezeichnet das Ergebnis der Statusabfall-Tabelle. System- bzw. Ausrüstungswürfel: 1-3 nichts Schlimmes passiert, 4-6 System kaputt.

#### **Ergebnis**

- 0.. Unentschieden. Kein Ereignis tritt ein. Wenn beide Seiten es wollen kann der Wurf wiederholt werden, wobei die verlierende Seite zusätzlich "Statusabfall" riskiert.
- 1.. Vorteil. Noch ist kein Ereignis eingetreten. Wie „0“, aber der Gewinner bekommt für den Wiederholungswurf einen Würfel zusätzlich.
- 2.. Minimalerfolg. Das minimalstmögliche Erfolgserlebnis tritt ein.
- 3.. Schwacher Erfolg. Das Ergebnis tritt mehr oder weniger, eher weniger, ein.
- 4.. Normaler Erfolg! Das Ergebnis tritt ein.
- 5.. Starker Erfolg! Das Ergebnis tritt besser als geplant ein.
- 6-7.. Kritischer Erfolg! Das optimale Ergebnis tritt ein.
- 8+.. Katastrophaler Erfolg! Das gewünschte Ergebnis tritt ein, allerdings stärker als beabsichtigt und unter Verursachung von beträchtlichem Kollateralschaden.

#### **Bei "Statusabfall"**

- 0-1 Bei Wurfwiederholung wird „Statusabfall“ erhöht: gelb -> rot, rot -> schwarz. Keine weiteren Auswirkungen.
- 2 „Streifschuß“. Der Charakter ist für einen kurzen Moment handlungsunfähig. („kurzer Moment“ = pi Mal Daumen eine Aktion eines anderen Charakters). Keine weiteren Auswirkungen.
- 3 Treffer. Status „gelb“. Keine sonstigen Auswirkungen.
- 4 Treffer und ausgeschaltet. Status „gelb“. Der Charakter ist handlungsunfähig, erholt sich aber von selbst bis zur nächsten Szene.
- 5 Schwerer Treffer. Status „rot“ und „medizinische Hilfe“ nötig. Der Charakter ist erst wieder handlungsfähig, wenn sich ein anderer Charakter um ihn gekümmert hat. Verband angelegt, neuen Mut zugesprochen, die Kautionszahlung bezahlt um ihn aus der Untersuchungshaft herauszubekommen, so etwas in der Art.
- 6+ „Schwarz“. Der Charakter ist für den Rest des Abenteuers ausgeschaltet. Sprich, er liegt auf der Krankenstation unter dem Sauerstoffzelt, sitzt in der Arrestzelle o.ä. Kommunikation mit den anderen SCs ist möglich, wenn er „angespielt“ wird.