

Randpatrouille

Spieler

Charakter

Funktion

Zusatzqualifikation

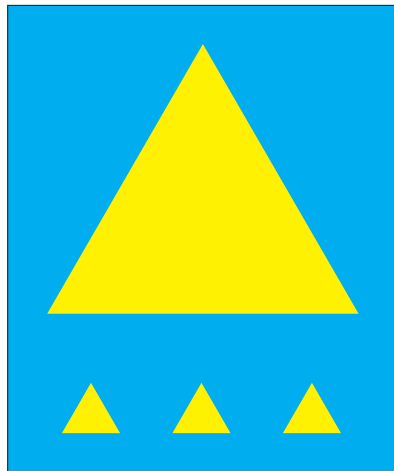
Hobby

Stärke

Schwäche

Schiffs-System

Allianz-Offizier



Alter:

Geschlecht:

Größe:

Gewicht:

Heimatplanet:

Status



Konfliktergebnisse:

- 0.. Unentschieden. Kein Ereignis tritt ein. Wenn beide Seiten es wollen kann der Wurf wiederholt werden. Der Verlierer riskiert Statusabfall.
- 1.. Vorteil. 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.

Randpatrouille

Spieler

Charakter

Funktion

Zusatzqualifikation

Hobby

Stärke

Schwäche

Ausrüstungsgegenstand

Rat-Crew



Alter:

Geschlecht:

Größe:

Gewicht::

Heimatplanet:

Status



Konfliktergebnisse:

- 0.. Unentschieden. Kein Ereignis tritt ein. Wenn beide Seiten es wollen kann der Wurf wiederholt werden. Der Verlierer riskiert Statusabfall.
- 1.. Vorteil. 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.