

CORE RULES

GRUNDREGELWERK
ZU
FARSPACE
CHRONICLES

EIN
ROLLENSPIEL
VON
WINGMAN CREATIONS

INHALT | CORE RULES

EINLEITUNG	003
01 SPIELKONZEPTE	005
02 CHARAKTER	000
03 	000
04 	000

IMPRESSUM | CORE RULES

KONZEPTION UND ENTWICKLUNG:

birger lambrecht
thomas seeger

ZUSÄTZLICHES MATERIAL VON:

florian dohmeyer

LEKTORAT:

xxx

SPIELETESTER:

florian dohmeyer
anthony finlay
karsten schnelle

SATZ, LAYOUT UND GESTALTUNG:

wingman creations
mit freundlicher unterstützung von
studiopointthree.com

DRUCK:

xxx

copyright 2004 by wingman creations.
alle rechte vorbehalten.

die vervielfältigung des werkes ist nur zum persönlichen
gebrauch gestattet. nachdruck, auch auszugsweise, oder ver-
arbeitung und verbreitung des werkes in jedweder form, ins-
besondere zu zwecken der kommerziellen vervielfältigung auf
photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem wege nur
mit schriftlicher genehmigung von wingman creations erlaubt.

1. auflage 2004

weitere informationen und zusätzliches material unter
www.farspacechronicles.com

EINLEITUNG

willkommen in der welt des 30. saeculums!

man schreibt das sternenjahr 00576. es ist eine zeit des umbruchs. mit der rückkehr gaias in den kreis der starken welten begann der zerfall der alten allianzen. reiche versanken, völker verstümmten. die alten konflikte brachen wieder auf, und schnell entstanden wieder die früheren fronten.

selbst die wissenschaft ist von den umwälzungen betroffen. war die verstärkung der latenten psionischen fähigkeiten der menschen durch die technik und ihre verschmelzung mit fleisch und geist schon der anlaß grundfesten erschütternder debatten, so zerbrach durch die rückkehr gaias die geregelte welt des wissens ein zweites mal in stücke: die erzeugung von sprungpunkten außerhalb der alten ringe führte viele theorien über den stream ad absurdum.

erschreckender noch ist der anspruch, den gaia nun gegenüber der restlichen galaxis erhebt. die oberhäupter der clan-kirchen, zerstritten in der führung des imperiums, wollen um jeden preis den zustand des früheren reiches wiederherstellen, um ihre macht erneut auszudehnen. zudem glaubt der alternde pontifex, daß der weltenbrand unmittelbar bevorsteht; er soll die reinigende wirkung des feuers in die galaxis bringen, um der schöpfung den neubeginn zu ermöglichen, der in seinen augen durch die freien welten verhindert wird.

doch noch ist gaia schwach genug, daß ihr die anderen trotzen können. die frage ist jedoch, wie lange dieser status quo erhalten bleiben kann. die welten sind in mißtrauen gehüllt. doch noch schwelen die konflikte nur, noch gibt es keine flammenden fronten...

willkommen, fremder, in der zeit der **FARSPACE CHRONICLES!**

direkt gestrandet im jahr 2962 nach der zeitenwende, in all den konflikten und streitereien, eröffnet sich ihnen dennoch ein universum ungeahnter möglichkeiten. fremde welten harren noch ihrer entdeckung, fremde völker besiedeln die planeten, monde und künstlichen stationen im all in einer bunten Mischung, fremdartige artefakte füllen den alltag des jahres 2962.

wer noch nie die schillernde pracht eines jump-points erlebt, die pulsierende atmosphäre in den basaren der raumstationen gespürt, das immerwährende gemurmelt fremder stimmen und sprachen gehört und die unglaublichen naturgewalten auf fernen welten gesehen, noch nie die wahren wunder der technik und die fremdartigkeit eines techno-druiden erfahren hat, der sollte weiterlesen. denn all das kann **FARSPACE CHRONICLES** bieten.

dramatische duelle zwischen zwei rittern der protektorate, die höheren mysterien der magie, fesselnde raumschlachten, tödliche schußwechsel zwischen verfeindeten handlungsgilden und hinterhältige intriguen - im **FARSPACE CHRONICLES**-universum ist alles möglich. die abenteuer gegen ende des dritten jahrtausends sind unzählbar. tauchen sie ein und werden sie ein teil dieser welt!

den schlüssel stellen diese kapitel dar. sie werden mit den grundlagen ihres alter ego im rollenspiel, eines sogenannten spielescharakter, und seiner erschaffung vertraut gemacht. wie ihr charakter sich letztendlich verhält, bestimmen nur sie! vielleicht sind sie der ewig gute held, oft die letzte bastion im kampf gegen das böse, welche gestalt es auch immer haben mag. genauso gut können sie auch die gegenseite sein, verschlagener manipulator der dinge und genereller gegner des friedens. wahrscheinlicher ist in einer zeit wie der von **FARSPACE CHRONICLES** jedoch ein charakter, der irgendwo zwischen beiden extremen liegt. seine umgebung jedoch besitzt ebenso diese recht schwammigen grenzen zwischen gut und böse, freund und feind sind schwer zu erkennen. und wenn, dann meist zu spät...

dennoch besitzen viele wesen in diesen welten begabungen, die ihnen das (über-)leben erleichtern. sei es der dieb, der sich durch seine flinken finger über wasser hält und schon vor dem diebeszug weiß, wieviel dabei zu holen ist, sei es der mechaniker, der aus seinem schiff noch einige km/s herausholen kann, oder auch der presbyter, der jeden tag auf den promenaden der raumstationen verbringt, um den vorbei eilenden passanten die botschaft seines glaubens zu verkünden, sie alle haben sich mit ihrer umwelt arrangiert. andere können dies nicht - oder müssen es nicht. freiberufler sind ungebunden, verteilen ihre loyalität je nach kontostand ihres auftraggebers und kümmern sich nicht weiter um die dinge, die sie nichts angehen. ein idealer ausgangspunkt

für charaktere in dieser unbekanntem welt. ebenso interessant können aber auch bindungen an diverse institutionen oder auch organisationen sein, die den soldaten, priestern, händlern und magiern auferlegt sind.

sie sehen also, wie vielfältig die möglichkeiten sind, das jahr 2962 zu gestalten. schöpfen sie aus dem vollen, und es werden sich ihnen unvergeßliche abenteuer offenbaren. das omniversum erwartet sie!

WAS IST ROLLENSPIEL?

eine gute frage, deren antwort nicht allzu leicht zu finden ist.

tatsächlich hat wahrscheinlich jeder bereits einmal rollenspiel betrieben, ohne sich dessen bewußt zu sein! so gehören im weitesten sinne bereits die „cowboy-und-indianer“-spiele, die man als kind gespielt hat, zum genre der rollenspiele: man versetzt sich in eine rolle und spielt sie, wie man es für geeignet hält. dabei erlebt man dinge, die einem im wirklichen leben kaum oder gar nicht passieren würden (oder sollten): wilde schießereien mit finsternen gestalten und riskante klettermanöver über fahrende dampflokomotiven sind nur zwei von so vielen möglichen abenteuern, die im rahmen von „cowboy-und-indianer“ stattfinden.

tatsächlich sind damit auch bereits grenzen gesteckt, innerhalb derer das spiel eine innere logik aufweist und gegen die unbewußt keiner verstoßen würde - ein blitzeschleudernder magier wäre ebenso fehlplaziert wie ein tyrannosaurus rex, der den schatz des indianerstammes bewacht.

der einzige unterschied, der diese „kinder“-spiele von der häufigsten form des rollenspiels trennt, sind die spielregeln. so wird bei rollenspielen einer der mitspieler zum moderator der geschichte ernannt, die man gemeinsam bestreiten will - der spielleiter übernimmt dabei die funktion eines regisseurs und drehbuchschreibers, der ereignisse und story bereitstellt, die von den übrigen mitspielern mitgestaltet und erlebt werden. zudem sorgt er dafür, daß spielspaßhemmende diskussionen durch die bereitstellung eines regelgerüsts - oder letztlich auch durch sein direktes einschreiten - vermieden und unterbunden werden. dabei ist er jedoch ebenso ein spieler des rollenspiels: er weiß nicht, wie seine mitspieler auf seine vorgaben reagieren und muß sich von ihren handlungen überraschen lassen. damit schließt sich wieder der kreis zu den „kinder“-spielen, denn auch dort entsteht die handlung beim spielen selbst.

letztlich kann rollenspiel jedoch am besten durch erleben verdeutlicht werden. also sammeln sie ein paar mitspieler um sich und probieren sie es aus!

SPIEL- KONZEPTE 01

INHALT | 01**WERTE UND WÜRFEL**

charakteristika	007
proben	007
erfolg und mißerfolg	007
schwierigkeit von proben	007
fertigkeiten	008
proben auf fertigkeiten	008
boni durch hohe fertigkeitwerte	008
spezialisierungen	008
vergleichende proben	009

SPIEL-KONZEPTE

es gibt situationen, in denen sie nicht die kontrolle über den ausgang von ereignissen und handlungen haben - der zufall entscheidet, was geschieht. in diesem abschnitt sollen die grundlagen und konzepte des rollenspiels **FARSPACE CHRONICLES** vorgestellt werden, die den zufall darstellen und mit denen sie herausfinden können, wie sich situationen entwickeln.

bedenken sie, daß jede regelung als richtlinie gedacht und damit nicht zwingend ist: was ihnen nicht gefällt, können sie ohne bedenken ändern! sprechen sie dies jedoch mit ihren mitspielern ab, damit sie verwirrungen vermeiden.

WERTE UND WÜRFEL

damit ein regelwerk funktionieren kann, muß versucht werden, die realität in werten abzubilden. die mechanismen eines spiels können kaum dem anspruch gerecht werden, realistisch zu sein, ohne daß ein kompliziertes system entsteht, deshalb ist jedes regelsystem eine vereinfachung der wirklichkeit. **FARSPACE CHRONICLES** will dabei nicht das rad neu erfinden; es wird aber versucht, mit einem schlanken system spielraum für alle ansprüche zu schaffen, in dem auch komplexere mechanismen möglich sind, ohne daß würfelorgien oder tabellen das spiel ausbremsen oder in den vordergrund rücken.

schließlich ist auch rollenspiel ein spiel, keine wissenschaft!

Um einen sinnvollen Vergleich zwischen verschiedenen Personen in einem Rollenspiel ermöglichen zu können, ist es notwendig, sie anhand festgelegter Werte und Begriffe zu definieren. Dazu werden die Begabungen eines Charakters in abstrakte Begriffe übersetzt. Bestimmte Grundfähigkeiten sind bei jeder Person vorhanden, andere wiederum sind frei wählbar und nicht jedem gegeben; deshalb wird zwischen ihnen nicht nur begrifflich, sondern auch regeltechnisch unterschieden. Die Grundfähigkeiten werden als **CHARAKTERISTIKA** bezeichnet, während die frei verfügbaren Fähigkeiten, die auf ihnen basieren, **FERTIGKEITEN** genannt werden.

CHARAKTERISTIKA

jedes wesen im omniversum weist fünf angeborene eigenschaften auf, die seine natürlichen fähigkeiten darstellen. Sie können nicht erlernt und nur in geringem Maße erweitert werden. Je höher der Wert, desto größer ist die Begabung in diesem Attribut. die charakteristika eines individuum bei **FARSPACE CHRONICLES** reichen von 1 bis 7, wobei die meisten humanoiden spezie sich um den bereich von 2 bis 6 bewegen. der wert eines charakteristikums (kurz:cw) entspricht der würfelzahl, die bei einer probe herangezogen werden. ein wert von 4 entspricht dabei dem durchschnitt der menschlichen spezie.

PROBEN

für jede aktion, deren ausgang überprüft werden muß, wird eine probe auf ein charakteristikum abgelegt. dazu wird eine anzahl zehnfächiger **WÜRFEL** (kurz:w) zur hand genommen, die dem charakteristik-wert entspricht, auf den die probe abgelegt wird. diese würfel werden gegen einen **ERFOLGSWERT** (kurz:ew) geworfen, dabei werden die wurfergebnisse nicht addiert, sondern jeder einzelne würfel wird mit dem ew verglichen. jeder würfel, der den ew erreicht oder übertrifft, wird als **ERFOLG** gewertet. je mehr erfolge ein wurf ergibt, desto besser ist das ergebnis. der erfolgswert einer durchschnittlich schweren probe liegt bei 6.

die zahl der würfel bei einer probe kann ebenfalls modifiziert werden. so verändern verschiedene einflüsse die anzahl oft deutlich. je mehr würfel sie zur hand haben, desto mehr erfolge können sie auch erzielen.

B

carter will eine normale probe auf ew:6 ablegen, er nimmt dafür 3w zur hand. sein wurf ergibt 2,3,7. er erzielt also einen erfolg und hat damit mehr schlecht als recht die hürde gemeistert.

ERFOLG UND MISSERFOLG

bei einer probe gilt jeder würfel, der den geforderten erfolgswert erreicht oder übertrifft, als erfolg. ein erfolg reicht völlig aus, um festzustellen, ob die aktion gelungen ist.

es gibt jedoch proben, bei denen die qualität der probe eine rolle spielt. mit dem begriff **QUALITÄT** ist die zahl der erfolge gemeint, die durch den wurf erreicht wurde. zusätzliche erfolge können oft die auswirkungen einer handlung verändern (siehe dazu auch „schwierigkeit von proben“ und „vergleichende proben“).

werte der charakteristika

wert	bedeutung
1	rudimentär
2	unterentwickelt
3	schwach
4	durchschnittlich
5	gut
6	hervorragend
7	außergewöhnlich

qualität einer probe

zahl der erfolge	qualität der probe
1	ausreichend
2	normal
3	gut
4	sehr gut
5	ausgezeichnet
6+	unglaublich

werte der charakteristika

erfolgswert	schwierigkeit
2	lächerlich
3	simpel
4	leicht
5	einfach
6	normal
7	schwierig
8	fordernd
9	riskant
10+	unmöglich

SCHWIERIGKEIT VON PROBEN

bestimmte aktionen oder herausforderungen können einen anderen ew erforderlich machen, als bei durchschnittlichen proben üblich ist: mit einem ew unter 6 wird die probe leichter, während ein ew über 6 den wurf erschwert. verschiedene aktionen erfordern dies von sich aus (z.b. magische effekte), andere erhalten einen veränderten ew durch umgebungsfaktoren (z.b. schlechte sicht). auch fertigkeiten wirken sich auf die höhe des ew aus (siehe „proben auf fertigkeiten“).

ebenso kann sich die anzahl der verwendeten würfel ändern. dies geschieht hauptsächlich durch den charakter selbst verursachte veränderungen der situation (wie wunden oder cytec bzw. bionics).

gelegentlich kann es vorkommen, daß der ew einer probe durch verschiedene faktoren auf 1 sinkt. in einem solchen fall ist ein wurf überflüssig; man spricht von einem automatischen erfolg. ein **AUTOMATISCHER ERFOLG** wird als 4 gewürfelte erfolge interpretiert; die qualität der probe ist demnach „sehr gut“. dabei spielt es keine rolle, welche zahl von würfeln bei der probe eigentlich geworfen werden sollte.

B

qi'daal versucht, einen schuß auf einen gardisten der stasec abzufeuern, der auf sie zuläuft. ihr erfolgswert beträgt zunächst 6. da sich das ziel jedoch bewegt, ist der spielleiter der meinung, die probe erschweren zu müssen, und setzt den ew auf „schwierig“ fest. das bedeutet, daß die probe einen schwierigkeitsgrad über „normal“ liegt; qi'daal muß die probe also gegen ew:7 ablegen. ihr angriffs-index liegt bei 4, sie darf also 4w werfen. der wurf ergibt 2,3,5,6. gegen den standard-erfolgs-wert wäre der angriff gerade noch gelungen, so jedoch erzielt qi'daal keinen einzigen erfolg; der schuß verfehlt den gardisten nur knapp und schlägt ein qualmendes loch in die korridorwand neben ihm.

FERTIGKEITEN

neben den charakteristika gibt es die erlernten und nicht-angeborenen fähigkeiten, die fertigkeiten genannt werden. da sie auf den angeborenen fähigkeiten eines charakters basieren, besitzt jede fertigkeit ein basisattribut. während die zahl der charakteristika unveränderlich ist und ihre bereiche von jedem zu einem gewissen teil beherrscht werden, sind fertigkeiten wesentlich variabler. ihre zahl kann sich von person von person ebenso

unterscheiden wie die bereiche, die sie abdecken. fertigkeiten besitzen eine spanne von 1 bis 5; sie wirken sich nicht auf die würfelzahl, sondern auf die höhe des erfolgswertes einer probe aus.

PROBEN AUF FERTIGKEITEN

soll bei einer probe eine der fertigkeiten eines charakters zum zuge kommen, wird dafür die würfelzahl des basischarakteristikums herangezogen. die begabung eines charakters, die sich in seinem fertigkeitswert ausdrückt, ermöglicht ihm, den anspruch, den die probe stellt, für sich vorteilhaft zu verändern; der erfolgs-wert der probe wird um den fertigkeitswert reduziert.

dies bedeutet zugleich, daß eine probe mit durchschnittlicher schwierigkeit (ew:6) bei einem meisterlich begabten charakter (fw:5), also unter idealen umständen ein automatischer erfolg ist, da ein fw:5 den erfolgswert auf 1 senkt - eine derartig bestandene probe wird als 4 erfolge gewertet, völlig unabhängig von der würfelzahl, die das basischarakteristikum vorgibt (siehe dazu „erfolg und mißerfolg“).

BONI DURCH HOHE FERTIGKEITSWERTE

hohe fertigkeitswerte sind nicht alltäglich und stellen eine überdurchschnittliche begabung dar. um dieser widerzuspiegeln, wird für jeden punkt eines fertigkeitswertes über 3 der probe ein zusätzlicher würfel zugestanden. ein charakter kann so maximal 2 zusätzliche würfel gewinnen.

B

sorobay muß schnellstens den verfolgter loswerden, der am heck seines raumschiffes hängt. er versucht sich in einem asteroidengürtel an einem gewagten wendemanöver, das der spielleiter mit einem ew von 10 versieht. sorobay besitzt glücklicherweise einen fertigkeitswert von 4 in raumschiffe, wodurch nicht nur der ew auf 6 sinkt, sondern auch ein zusatzwürfel für seine probe zur verfügung steht. zusammen mit den 5 würfeln von seinem basischarakteristikum sinne kann er 6 würfel werfen. der wurf ergibt mit 1,6,6,9,0,0 satte 5 erfolge. sorobay legt ein atemberaubendes manöver hin, an dem sein verfolgter ordentlich zu knabbern hat.

SPEZIALISIERUNGEN

es ist möglich, sich auf einen bereich einer fertigkeit zu konzentrieren. diese besondere aufmerksamkeit führt zu einer speziali-

werte der fertigkeiten

wert	bedeutung
0	-
1	grundlagenwissen
2	geübt
3	kompetend
4	herausragend
5	meisterlich

sierung.

spezialisierungen sind teilgebiete, deren kenntnisse sich regeltechnisch niederschlagen: eine spezialisierung erhöht die fertigkeitbons im gewählten spezialgebiet (siehe tabelle „fertigkeitbons“). hat sich ein charakter auf ein bestimmtes gebiet innerhalb seiner fertigkeit spezialisiert, stehen ihm zusatzwürfel bereits ab einem wert von 2 zu; die maximalzahl an würfeln, die er so gewinnen kann, beträgt 4w. von diesem spezialwissen kann er jedoch nicht profitieren, wenn es um andere bereiche der fertigkeit geht. es gilt dann sein normaler fertigkeitwert, und nur danach werden eventuelle zusatzwürfel zugeteilt.

spezialisierungen haben nicht nur vorteile, denn gleichzeitig bedeutet jede spezialisierung, daß die allgemeinen kenntnisse in der fertigkeit leiden und der maximalwert der fertigkeit um je einen punkt gesenkt wird.

in jeder fertigkeit sind höchstens 2 spezialisierungen möglich.

B melchior besitzt die fertigkeit klingenwaffen auf 3. er hat sich auf langschwert spezialisiert, weil das langschwert die duellwaffe seines ordens ist; dank der spezialisierung besitzt er nun „klingenwaffen: langschwert“ auf 3 mit 2 zusatzwürfeln, während er „klingenwaffen“ weiterhin auf 3 beherrscht. allerdings kann er seine allgemeinen kenntnisse durch die spezialisierung nicht mehr weiter als 4 ausbauen. würde melchior noch eine weitere spezialisierung wählen wie „klingenwaffen: katana 3“, hätte seine allgemeine fertigkeit bereits ihr maximum erreicht, da sein maximalwert von 5 durch die beiden spezialisierungen auf 3 verringert würde. ebenso wäre eine weitere spezialisierung nicht mehr möglich. dafür könnte melchior sowohl katana als auch langschwert mit zwei zusatzwürfeln führen.

VERGLEICHENDE PROBEN

in bestimmten situationen ist es notwendig, daß charaktere sich miteinander messen oder ihre fähigkeiten vergleichen müssen. in diesem fall kommt es zu einer vergleichenden probe. dabei ist es nicht zwingend, daß die beteiligten die gleiche probe ablegen: je nach situation können verschiedene charakteristika oder fertigkeiten auf den prüfstand kommen.

allen vergleichenden proben gemein ist die grundlage, auf der basierend das ergebnis festgestellt wird: entscheidend sind nicht die zahlen, die erwürfelt wurden, sondern einzig die anzahl der

erfolge. der beteiligte mit den meisten erolgen erzielt den durch die probe üblichen effekt; allerdings wird für die auswirkungen der gelungenen probe nicht die gesamte anzahl der erfolge herangezogen, sondern nur die, die nach der verrechnung mit den erolgen des verlierers übrig bleiben.

die schwierigkeit von vergleichenden proben hängt meist vom gegner ab. bei proben auf charakteristika wird für jeden punkt, den der gegner über einem wert von 4 besitzt, die schwierigkeit auch um eine punkt angehoben; ebenso wird für jeden punkt unter 4 die probe erleichtert.

B jumiko hat mit einem kindews gewettet, ihn im armdrücken schlagen zu können. nun sitzen sich die beiden gegenüber und beginnen ihren wettkampf. jumiko hat einen staturwert von 5, der kindews allerdings einen von 7. jumiko muß also eine probe auf statur mit 5w gegen einen ew von 9 ablegen, da der staturwert des kindews 3 punkte über 4 liegt und die schwierigkeit von 6 auf 9 erhöht. der kindews hingegen darf mit 7w gegen eine schwierigkeit von 7 würfeln, da jumiko nur einen punkt über 4 liegt und damit die schwierigkeit nur auf 7 erhöht. jumiko wirft 3,5,7,8,0 und erzielt so lediglich einen erfolg, der kindews erreicht dagegen 5 erfolge mit 3,4,7,9,9,0,0. er hat jumiko also mit 4 erolgen besiegt. mit einem lächeln auf den lippen knallt der kindews jumikos arm in einer geradezu gelangweilt wirkenden geste auf den tisch, während jumiko verzweifelt überlegt, wie er nur auf diese schnapsidee gekommen ist...

bei proben auf fertigkeiten werden die für die vergleichende probe geeigneten fertigkeitwerte dem gegner auf die schwierigkeit aufgeschlagen. gleichzeitig kann jedoch weiterhin der eigene fertigkeitwert als erleichterung dienen; ebenso gelten die vorteile eines hohen fertigkeitenwerts.

B alexa will einem stasec-gardisten einreden, daß der zornige gorwyt neben ihr mit der schlägerei angefangen hat, und möchte dafür eine probe auf ihre fertigkeit „manipulation“ ablegen. sie besitzt „manipulation: lügen“ auf 3 und hat dadurch 2 bonuswürfel, zusammen mit ihrem cw von 5 in auftreten ergibt das 7w. der gardist besitzt in „menschenkenntnis“ 4 und einen intellekt von 4. der spielleiter setzt die schwierigkeit der probe durch

fertigkeitbons		
wert	zusatzwürfel	spezialisierung
0	-	-
1	-	-
2	-	+1w
3	-	+2w
4	+1w	+3w
5	+2w	+4w

die kritische situation für alexa auf „schwierig“, wodurch er einen wert von 7 festlegt. für die proben ergibt sich damit, daß alexa mit 7w gegen eine schwierigkeit von 8 würfeln muß, da ihr fertigkeitwert von 3 die schwierigkeit auf 4 senkt, jedoch die „menschenkenntnis“ des gardisten sie um 4 erhöht. der gardist würfelt mit 5w (+1w durch hohen fertigkeitwert) gegen 6, da seine fertigkeit die schwierigkeit um 4 punkt reduziert, auf die dann wieder 3 punkte „manipulation“ aufgeschlagen werden. alexa erzielt 3 erfolge mit 4,4,5,6,9,0,0, der gardist mit 2,5,5,6,0 nur 2 erfolge. da nur ein erfolg als differenz übrig bleibt, glaubt ihr der gardist zunächst die geschichte - sollte er jedoch durch nachfragen auf widersprüche in ihrer version stoßen, dürfte alexa in teufels küche kommen...