

SUPERNOVA DYNASTY

Schnellstarter PDF



Quest
Office

SUPERNOVA DYNASTY

Die *Supernova Dynasty Schnellstarter PDF* ist ein kostenloses Werk von Quest Office.

Wir danken allen Beteiligten und Freunden, insbesondere der *Quest Office* und der *Barcosa Community*, für die Proberunden, die wertvollen Rückmeldungen, die lebhaften Diskussionen und die grandios tragischen Szenen in der tiefen Dunkelheit des Weltraums!

Redaktion:

Gianni Ventrella | www.questoffice.online

Autor:

Gianni Ventrella | www.questoffice.online

Lektorat:

Jan Kabasci | kabasci.itch.io

Korrektorat:

Anna Gentner

Illustration:

Axel Kuckuk | www.cuculum.de

Layout:

Sarah Kuckuk | www.dreams-and-feathers.eu

Das *Supernova Dynasty Rollenspiel* kann
im Crowdfunding unterstützt werden.
Besuche unsere Seite!



www.supernovadynasty.de



SUPERNOVA DYNASTY

INHALT

WORUM GEHTS?	4
DIE WELT VON SUPERNOVA DYNASTY	6
VEREINFACHTE REGELN FÜR ONE-SHOTS	8
VORBEREITUNGEN	8
ÜBERSICHT	9
ABLAUF	10
TRIBUNAL	15
CHARAKTERVORSTELLUNGEN	17
SEITEN ZUM AUSDRUCKEN	26
SEITEN MIT BILDERN	26 - 32
DRUCKERFREUNDLICHE SEITEN	31 - 36

Worum geht's?

Du findest in dieser PDF alles, was du brauchst, um einen One-Shot in der Welt des Rollenspiels *Supernova Dynasty* zu spielen. Sie richtet sich an Personen, die bereits mit Pen & Paper-Rollenspielen oder Erzählspielen vertraut sind. Am ehesten könnte man *Supernova Dynasty* als Space Opera oder Kammerspiel im Weltall bezeichnen, „Game of Thrones in Space“ trifft es gut. Es geht um Macht, Manipulation, Korruption und den Weg zum eigenen Herzen. Der Fokus liegt deutlich auf Charakterspiel und Storytelling. Bis zu vier Personen können teilnehmen. Anstatt einer festen Spielleitung moderieren wechselnde Personen am Tisch einzelne Szenen.

Um den One-Shot am Tisch spielen zu können benötigst du einen Drucker. Drucke die Seiten 26 - 32 aus, wenn es etwas bilderreicher zugehen darf und die Seiten 31 - 36, wenn du schonender mit der Druckerpatrone umgehen möchtest. Für das Spielen von Online Runden findest du auf www.supernovadynasty.de Vorlagen für www.playingcards.io und Foundry VTT. Die QR Codes in diesem Heft führen dich dorthin.

Supernova Dynasty spielt in der fernen Zukunft einer fiktiven Galaxie. Das Weltall ist voll von Technologie, die Magie zum Verwechseln ähnlich ist. Ob Teleportation, Klonen, Laserkanonen oder Gedankenkontrolle: Alles ist möglich, wenn ihr das wollt. Denn das spielt nur eine untergeordnete Rolle. Die wahren Konflikte zwischen den Mächtigen und Durchtriebenen werden auf persönlicheren Ebenen geklärt. Jede Person am Tisch übernimmt die Rolle eines Mitglieds der *Gratagarth-Dynastie*. Diese Dynastie tyrannisiert seit Generationen die bekannte Galaxie. Das Spiel selbst spielt in einer heiklen Phase, in welcher der thronende Imperator abwesend ist. Die Regeln in dieser PDF wurden auf das Nötigste reduziert, um ein erstes Spielgefühl zu vermitteln. Im geplanten Grundregelwerk findest du Regeln für detaillierte Fähigkeitswerte und deren Entwicklung. Außerdem zeigt es, wie du Charaktere, Dynastien und sogar eigene Welten erschaffst, um damit selbst gestaltete Kampagnen zu spielen.

Supernova Dynasty erzählt von manipulativen Beziehungen und wie Personen sich diesen unterordnen oder aus ihnen ausbrechen können. Wie auch viele andere Menschen beängstigt und fasziniert mich dieses zwischenmenschliche Phänomen gleichzeitig. Es geht in diesem Spiel darum, einen Blick auf die Mechanismen dahinter zu werfen und die Rollen in diesem verworrenen Netz zu erforschen.

Im Spiel zeigen sich diese Dynamiken in den Charakteren und deren Interaktionen miteinander. Dabei nimmt jeder Charakter eine von drei möglichen inneren *Haltungen* an. Zu Beginn ist das immer die *Haltung des Limbus*: Alle leben unter dem Zwang, dem Imperator zu gehorchen. Dadurch herrscht in der Dynastie permanent eine Stimmung des Misstrauens, der Wachsamkeit und der Irreführung. Wirklich spannend wird es, wenn einzelne Mitglieder den *Limbus* verlassen, also ihre Haltung ändern. Begeben Sie sich in den *Abgrund* und versuchen, den Thron des Imperators an sich zu reißen, oder entdecken Sie Ihr *Herz*, lösen sich von den manipulativen Verstrickungen und versuchen, den teuflischen Kreislauf der eigenen Dynastie zu durchbrechen?

Zum Abschluss des One-Shots kehrt der Imperator zurück und es entscheidet sich, welcher Charakter die Oberhand gewinnt. Diese Phase nennt sich *Tribunal*.

Die Agenda der Personen am Tisch ist nicht, eine bestimmte Geschichte zu erzählen, sondern einfach nur ihren Charakter nach ihren Vorstellungen zu spielen. Durch die Handlungen und Interaktionen der Charaktere entsteht dann von selbst eine Geschichte um die genannten Themen. Zwischendurch nimmt ihr zusätzlich die Rolle der *Moderation* an. Aber auch hier geht es mehr darum, die Charaktere in ihren *Haltungen* herauszufordern, als eine für sich geschlossene Geschichte zu erzählen.

Gerade weil Charaktere in *Supernova Dynasty* gegeneinander agieren, ist es besonders wichtig, dass ihr als Personen am Spieltisch kooperiert. Zwei Elemente unterstützen diese Kooperation:

1. Andere Charaktere besitzen Informationen über euren Charakter, die ihn angreifbar machen: Die *Einflusskarten*. Ihr findet in dieser PDF vorbereitete *Einflusskarten*. Später könnt ihr in Kampagnen selbst welche gestalten. Ihr entscheidet also, mit welchen Mitteln eure Charaktere erpresst, erniedrigt oder anderweitig manipuliert werden können. Grundsätzlich gilt: Das sind heikle Themen. Deshalb schaut, dass sie die Charaktere und nicht die realen Personen am Spieltisch betreffen!

2. Ihr könnt an den Charakteraufstellern auf dem Übersichtsblatt *Thronsaal* sehen, welcher Charakter welche *Haltung* und damit auch Intention euch gegenüber hat. Eure Charaktere wissen das nicht. Hier geht es darum, dass ihr am Spieltisch wisst, ob andere Charaktere gerade ehrlich sind oder euch täuschen wollen. Nun steht es euch frei zu entscheiden, ob euer Charakter manipuliert wird oder dem standhalten kann. Die Charaktere arbeiten also gegeneinander, nicht die Personen am Spieltisch.

Achtet aufeinander!

Gianni

Die Welt von Supernova Dynasty

Das Imperium umgreift die Galaxie wie eine Pranke. Dabei bohren sich seine Krallen in alle Planeten, die sich dessen nicht erwehren können. Es besteht aus unzähligen Söldnerheeren, Unrechtsstaaten und tyrannischen Vasallen. Geführt wird das Imperium von den mächtigsten Dynastien. Eine unter ihnen hält den Vorsitz und dessen Imperator den Thron: Die *Gratagarth-Dynastie*.

In vergangenen Zeiten wechselte der Thron von Generation zu Generation zwischen den Dynastien, um den Frieden im Imperium zu wahren. Doch seitdem vor einigen Generationen die *Gratagarth-Dynastie* die Herrschaft an sich riss, wurde damit gebrochen. Weder reichen die *Gratagarths* den Thron an andere Dynastien noch an die eigenen einst rechtmäßigen Thronfolger weiter. Es scheint schlicht und einfach so, als würden die *Gratagarths* aufgrund einer Verbindung von Genmanipulation, technologischer Optimierung und dunkler Spiritualität weder altern noch anderen menschlichen Grenzen unterliegen. Und so wanderte der Thron seitdem nur durch Umstürze an die nächste Generation weiter.

Somit legt die diabolische Strenge, mit der die thronende Dynastie herrscht, ihre Ketten nicht nur um die Galaxie, sondern auch um die eigene Blutlinie. Unter den Mitgliedern der Dynastie herrschen Schikane, Manipulation und Täuschung. Es ist nicht unüblich, dass *Gratagarths* trotz besseren Wissens ihre eigenen Geschwister oder Kinder in einen Hinterhalt ihrer Feinde geraten lassen, nur um diese ihre Lektion lernen zu lassen. Diese Kostprobe der Gleichgültigkeit lässt einen nur erahnen, welche unsagbaren Schrecken auf einen warten, wenn man zum Feind der Dynastie wird.

Dieser Umgang miteinander wird in den Chroniken der *Gratagarths* als *Limbus* bezeichnet, und diese gegenseitige Einschüchterung ist der Preis, den die Dynastie für ihre Macht und Integrität bezahlt. Um die innere *Haltung* des *Limbus* aufrecht zu erhalten, kennt die Dynastie drei *Innere Ordnern*. Die erste *Order* nennt sich *Nähre den Limbus*. Mit dieser *Order* spornt der Imperator die Familie an, sich gegenseitig durch Ränkespiele wachsam zu halten. Die zweite *Order* namens *Meide den Abgrund* stellt es unter Strafe, mit dem Imperator um den Thron zu konkurrieren. Der *Abgrund* ist im übertragenen Sinne der Knotenpunkt des *Limbus*, von dem alle Fäden ausgehen. Alle im *Limbus* unterwerfen sich der Person im *Abgrund*. Wer hier seinen Sitz hat, thront über die Galaxie. *Misstraue deinem Herz* heißt die dritte und letzte *Innere Order*. Trotz aller Maßnahmen, die der Imperator umsetzt, um die Mitglieder seiner Dynastie auf Linie zu halten, schlägt in allen Wesen immer noch ein Herz. Dem Wesen dieses pochenden Organs schreiben die *Gratagarths* verräterische Kräfte zu und die Macht, ihre Herrschaft zu beenden. Deshalb wird allen am Hofe des Imperators von klein auf eingebläut, nicht auf ihr *Herz* zu hören.

Neben den *Inneren Ordnern* spielen auch die *Äußeren Ordnern* eine zentrale Rolle. Sie sind die aktuell wichtigsten Ziele der *Gratagarths* in Politik und Militär und können sehr mannigfaltig sein. Dabei geht es

den Mitgliedern öfter darum, sich über diese Ziele zu profilieren, als sie wirklich zu erreichen. Eine *Äußere Order* könnte Vertragsverhandlungen mit der galaktischen Handelsföderation betreffen. Oder es könnte darum gehen, einen Doppelagenten im weiten Netz des Imperiums ausfindig zu machen. Ein weiteres Ziel könnte sein, die Vereinigung zweier großer Dynastien zu verhindern. Auch wenn die meisten *Gratagarths* solche Entwicklungen aus reiner Arroganz nicht ernstnehmen, ahnen die Umsichtigen unter ihnen, dass sie auf lange Sicht eine Gefahr für sie darstellen könnten.

Seit kurzem regt sich etwas in der Dynastie, das die gewohnten Abläufe stört: Der Imperator hat seinen Thron verlassen. Gerüchte kursieren von übernatürlichen Verjüngungsritualen und Schlachten, die er persönlich austragen möchte. Nicht einmal seinen engsten Vertrauten ist bekannt, wo der Imperator sich aufhält, welches Ziel er verfolgt, noch wann er zurückkehren wird. Damit beginnt eine Phase der Umwälzungen. Die Feinde des Imperiums wie interstellare Allianzen, Piratenflotten oder unabhängige Planeten wollen sich aus seinem Griff befreien. Andere Dynastien innerhalb des Imperiums streben in Abwesenheit des mächtigsten *Gratagarths* nach dem Thron. Schließlich regen sich auch innerhalb der Dynastie Intrigen.

Du übernimmst die Rolle einer zentralen Person am Hofe des Imperators, umgeben von den durchtriebensten Gestalten der Galaxie: Deiner Familie.

Wie wirst du die Abwesenheit des Imperators nutzen?

Wirst du den *Limbus* nähren und die *Order* erfüllen, um im Ansehen des Imperators zu steigen?

Wirst du in den *Abgrund* blicken und dich selbst als größter Tyrann entpuppen?

Oder wirst du die Schlimmste aller Schandtaten begehen und auf dein *Herz* hören?

Für was du dich auch entscheidest, wenn der Imperator zurückkehrt, wird das *Tribunal* über dich richten und dein Schicksal entscheiden.

Vereinfachte Regeln für One-Shots

Die Regeln folgen dem Spielablauf, sodass ihr sie genau dann kennenlernt, wenn ihr sie braucht. Am besten liest eine Person am Tisch die PDF vorab, nötig ist das aber nicht.

VORBEREITUNG

- Jede Person am Tisch wählt einen Charakter aus.
- Schneidet die Charakterblätter in die markierten Teile und nehmt sie an euch: *Hauptteil*, drei *Einflusskarten*, eine *Haltungskarte*, zwei *Aufsteller*, ein *Ehrgeiz-Marker*.
- Legt den *Ehrgeiz-Marker* mit der leeren Seite nach oben neben das jeweilige *Hauptteil*.
- Legt das Übersichtsblatt *Thronsaal* so auf den Tisch, dass alle es sehen können.
- Stellt jeweils einen *Aufsteller* der mitspielenden Charaktere auf den *Audienzsaal* des *Thronsaals* mit *Dominanz 0*.
- Legt die drei *Äußeren Order* ebenso in die Tischmitte.
- Legt das Übersichtsblatt *Stammbaum der Gratagarth-Dynastie* neben den *Thronsaal*.
- Stellt den anderen *Aufsteller* eures Charakters vor euch hin, sodass ihr erkennen könnt, wer wen spielt.
- Die *Einflusskarten* werden vor Beginn des ersten Akts zu anderen Charakteren weitergegeben. Auf jeder *Einflusskarte* steht bei der Sprechblase der Charakter, an welchen ihr die entsprechende *Einflusskarte* weiterreicht. Diese können die Informationen gegen euch verwenden. Wenn ihr mit weniger als vier Personen spielt, dann legt die *Einflusskarten*, die zu den nicht im Spiel befindlichen Charakteren gehören, beiseite.
- Die *Haltungskarte* bleibt bei euch. Legt sie zum *Hauptteil*.
- Tragt euch als *Moderation* bei den *äußeren Ordnern* ein, die ihr interessant findet. Jede Person sollte sich bei ein oder zwei *Ordnern* eintragen. Bei jeder *Order* sollten ein oder zwei Personen stehen.
- Legt euch etwa ein Dutzend W2 bereit. Das können Münzen, Tarotkarten oder beliebige Würfel sein. (Bei Kartendecks dreht ihr exakt die Hälfte der Karten auf den Kopf und mischt den Stapel.)

DER THRONSAAL

Haltet den Thronsaal stets aktuell, damit ihr hier Informationen entnehmen könnt.

HALTUNGEN

Die drei Treppen zum Thron repräsentieren die drei *Haltungen*. Die Charaktere können einmal im Laufe des Spiels ihre *Haltung* ändern und vom *Limbus* zum *Herzen* oder vom *Limbus* zum *Abgrund* wechseln. Die Charaktere können auch im *Limbus* bleiben.

Sobald ein Charakter auf der ersten Stufe ist und damit eine *Dominanz* von mindestens 1 hat, darf er jederzeit seine *Haltung* ändern. Sein *Aufsteller* wird dann im *Thronsaal* auf die entsprechende Treppe verschoben. Dabei bleibt die *Stufe* erhalten.

AGENDA DER HALTUNG

- Im *Limbus* bleibt die Treue zum Imperator bestehen und die drei *Inneren Ordnern* gelten weiterhin. Sobald ein Charakter die *Haltung* gewechselt hat, kann er entsprechend intrigant und aufrührerisch gegenüber dem Imperator agieren. Im *Abgrund* wollen die Charaktere die Strukturen erhalten, aber den Imperator ersetzen. Im *Herzen* geht es darum, den tyrannischen Machenschaften des Imperators ein Ende und damit auch die drei *Inneren Ordnern* außer Kraft zu setzen. Konkretes dazu findet ihr auf den Charakterblättern.

DOMINANZ

Jede *Stufe* auf den Treppen steht für einen bestimmten Wert an *Dominanz*. Haltet eure *Dominanz* für die anderen aktuell und ersichtlich, in dem ihr eure Aufsteller eures Charakters im *Thronsaal* immer auf die richtige Stufe stellt. Eure *Dominanz* entspricht der Anzahl der ausgemalten *Kreise* in eurer *Chronik* auf eurem *Hauptteil*.

Je höher eure *Dominanz* ist, desto höher stehen eure Chancen, im *Tribunal* im Ansehen des Imperators aufzusteigen oder ihm erfolgreich zu trotzen. Vorher hat die *Dominanz* keinen Einfluss auf das Spiel.

ÜBERSICHT

Der One-Shot verläuft in folgenden Phasen:

Akt 1

Eskalationen: Schlechte Nachrichten von den *Ordnern* erreichen die Charaktere.

Solo-Szenen: Die Charaktere stellen sich in Aktion vor.

Freie Szenen: Alle Charaktere können frei agieren.

Akt 2

Eskalationen: Noch schlechtere Nachrichten von den *Ordnern* erreichen die Charaktere.

Freie Szenen: Alle Charaktere können frei agieren.

Tribunal: Die Konfrontation mit dem Imperator

Feststellen der Erzählrechte im *Tribunal*: Die Spielfortschritte werden ausgewertet.

Spielen der Szenen mit dem Imperator: Wer geht wie aus der Konfrontation heraus?

ABLAUF

Supernova Dynasty wird in einzelnen Szenen gespielt. Außer in den *Eskalationen* stehen dabei immer die Charaktere im Mittelpunkt. Die *Eskalationen* dienen dazu, der Welt Leben einzuhauchen und die Charaktere zum Handeln zu motivieren.

Ihr könnt Szenen in beliebiger Reihenfolge spielen. Achtet darauf, dass sich alle in derselben Phase befinden. Die erste *Solo-Szene* darf erst eröffnet werden, wenn alle eine *Eskalation* abgehandelt haben usw. Beide Akte beginnen mit *Eskalationen* und schließen mit *freien Szenen* ab.

Im ersten Akt werden die *Solo-Szenen* zwischen die *Eskalationen* und die *freien Szenen* eingeschoben um die Charaktere in Aktion vorzustellen. Zum Schluss erfolgt das Tribunal in dem jeder Charakter dem Imperator begegnet und sein Schicksal erwartet. Meistens dauert der One-Shot 2 bis 3 Stunden.

AKT 1 UND 2

ESKALATIONEN

Zu Beginn eines jeden Akts beschreibt jede Person am Tisch aus neutraler Perspektive eine aktuelle *Eskalation* einer *Order*. Es sollte sich hierbei um Entwicklungen handeln, die ein Handeln der Dynastie herausfordern. Diese *Eskalationen* können völlig unabhängig von den Charakteren geschehen, aber sie müssen auf irgendeine Weise davon erfahren. Eine *Eskalation* kann auch nur ein Satz sein. Beispiele sind: „Unser Geheimdienst meldet uns, dass sich eine bisher anonyme Dynastie bei der Handelsföderation gegen uns ausspricht und ein verlockendes Gegenangebot macht“, oder „Auf allen Nachrichtensendern ist inzwischen von den Revolten im Asteroidengürtel zu hören. Es wird der Eindruck erweckt, wir hätten die Situation nicht im Griff.“

Ihr seid bei der Gestaltung einer *Eskalation* nicht an die *Order* gebunden, bei denen ihr als *Moderation* eingetragen seid. Eine *Order* darf mehrmals oder gar nicht „eskaliert“ werden. Geht hier frei nach Interesse vor.

SOLO-SZENEN

In *Akt 1* spielt jede Person eine *Solo-Szene* mit ihrem Charakter. In diesen *Solo-Szenen* reagieren die Charaktere auf eine der vorhergehenden *Eskalationen*. Nur die Person, die den Charakter spielt, und die *Moderation* der „eskalierten“ *Order* sind hier involviert.

SOLO- UND FREIE SZENEN ERÖFFNEN UND ABHANDELN

Wenn du eine *Solo-* oder *freie Szene* eröffnest, steht immer dein Charakter im Mittelpunkt. Zu Beginn gibst du der Szene einen Rahmen:

- Wo spielt die Szene?
- Bei *Solo-Szenen*: Auf welche *Eskalation* beziehst du dich?
- Bei *freien Szenen*: Auf welche *Order* beziehst du dich bzw. welche Charaktere sind noch involviert?

Was du in der Szene genau tust und mit welcher Zielsetzung kann sich dann im Laufe der Szene herausstellen.

Eine Szene sollte nicht viel länger als 5 Minuten dauern. Man darf diese aber auch in nur wenigen Sätzen abhandeln. Spätestens nachdem ein *Manöver* ausgeführt und die Konsequenzen der Handlung festgelegt worden sind, solltet ihr zum Ende der Szene kommen.

MODERATION

In allen *Solo-Szenen* und in den *freien Szenen*, in denen du eine *Order* bzw. *Eskalation* involvierst, übernimmt eine Person am Tisch die Rolle der *Moderation*. Beispiele für solche Szenen sind: Jemand möchte Verhandlungen mit der Handelsföderation führen, aktiviert die eigenen Agenten, um Informationen über eine konkurrierende Dynastie zu beschaffen oder stellt eine Streitmacht der Rebellen im Kampf etc.

Eine der Personen, die auf der Orderkarte bei *Moderation* angegeben sind, übernimmt diese. Ist das nicht möglich, weil z. B. der Charakter dieser Person an der Szene selbst beteiligt ist, wandert die *Moderation* eine Person weiter im Uhrzeigersinn. Die *Moderation* schmückt im Sinne einer klassischen Spielleitung die Szene aus und erzählt sie mit. In jeder Szene, in der eine Moderation involviert ist, wird das Manöver *Order* ausführen ausgelöst. Genauer dazu im Abschnitt „Manöver: Order ausführen“.

DIE CHRONIK AUF DEM CHARAKTERBOGEN

Du findest auf deinem Charakterbogen eine Tabelle. Das ist die *Chronik* deines Charakters. Sie dient dazu, das Fortschreiten der Szenen und deine *Dominanz* festzuhalten. In den *Eskalationen* werden keine *Manöver* durchgeführt, deshalb sind diese nicht in der *Chronik* aufgeführt. Die Zeilen der Tabelle entsprechen den zwei verschiedenen *Manövern*: *Order ausführen* und *Einfluss nehmen*.

Manöver	Akt I				Akt II			
Order ausführen	●	■	■	●	●	■	■	●
Einfluss nehmen			●	●			●	●

Immer, wenn *Manöver* gelingen, werden Kreise im entsprechenden Feld ausgemalt. Gelingt ein *Manöver* nicht, wird stattdessen das Kästchen ausgemalt. In der *Solo-Szene* können nur *Ordern* ausgeführt werden, deshalb findet ihr dort keinen Kreis bei *Einfluss nehmen*. *Einfluss nehmen* kann nicht misslingen, deshalb befinden sich in diesen Feldern keine Kästchen.

In der *Solo-Szene* können nur *Ordern* ausgeführt werden, deshalb findet ihr dort keinen Kreis bei *Einfluss nehmen*. *Einfluss nehmen* kann nicht misslingen, deshalb befinden sich in diesen Feldern keine Kästchen.

MANÖVER: ORDER AUSFÜHREN

Hier geht es wortwörtlich darum, auf eine *Order* einzuwirken, also etwas zu erobern, zu entdecken, zu verhandeln, zu zerstören etc. Ein Beispiel findet sich in der Verhandlung in Skoans Charaktervorstellung.

Die *Moderation* entscheidet, bei welcher Handlung ein *Manöver* ausgelöst und dadurch eine *Probe* abgelegt wird. Bei der *Probe* handelt es sich um einen Wurf mit einem W2. Das Ergebnis kann ein *Erfolg* oder ein *Misserfolg* sein.

ERFOLG VON ORDER AUSFÜHREN

Ist die *Probe* ein *Erfolg*, ist das *Manöver* gelungen, zieht aber einen *Nachteil* nach sich. Was das genau bedeutet, entscheidet und erzählt die *Moderation*, z. B. „Dein Spion ist zwar an die entscheidenden Informationen gekommen, dafür konnte die Gegenseite in Erfahrung bringen, dass du sie hast ausspionieren lassen.“

Die entsprechenden Kreise in der *Chronik* deines Charakters werden ausgemalt. Bei *Solo-Szenen* ist das immer ein Kreis. Bei den *freien Szenen* sind das jeweils beim ersten *Erfolg* in einem Akt zwei Kreise, da du den Kreis zwischen den zwei Szenen mit ausmalst. Beim zweiten *Erfolg* im selben Akt wird nur noch der eine übrige Kreis ausgemalt. Mit jedem ausgemalten Kreis steigt deine *Dominanz* um 1. Bewege deinen Aufsteller entsprechend dem neuen Wert auf die nächste oder übernächste Stufe des *Thronsaals*.

MISSERFOLG VON ORDER AUSFÜHREN

Ist die *Probe* ein *Misserfolg*, ist das *Manöver* nicht gelungen, zieht aber einen *Vorteil* nach sich. Auch hier entscheidet die *Moderation*, was das genau bedeutet. Ein Beispiel wäre: „Du konntest die gegnerische Streitmacht nicht besiegen, dafür hast du Kriegsgefangene gemacht, die bereit sind, Geheimnisse der Gegenseite auszuplaudern.“

Falls dein *Ehrgeiz-Marker* die Portrait-Seite zeigt, kannst du ihn nach einer misslungenen *Probe* einsetzen. Du darfst die *Probe* dann wiederholen. Wende den *Ehrgeiz-Marker* auf die leere Seite.

Bei einem *Mißerfolg* werden die entsprechenden Kästchen in der *Chronik* deines Charakters ausgemalt. Deine *Dominanz* ändert sich nicht. Falls dein *Ehrgeiz-Marker* auf der leeren Seite liegt, darfst du ihn jetzt auf die Portrait-Seite wenden.

ORDER ABSCHLIESSEN, ZUSAMMENFÜHREN UND ERÖFFNEN

Die *Vor-* und *Nachteile* nach dem Ablegen einer *Probe* sollen dafür sorgen, dass die Geschichte einer *Order* nicht in einer Sackgasse endet, sondern weitergestrickt werden kann. Wenn ihr aber nach einer *Probe* das Gefühl habt, dass die Geschichte dieser *Order* auserzählt ist, lasst die *Vor-* oder *Nachteile* einfach weg und legt die *Order* beiseite. Ihr könnt direkt eine neue *Order* entwickeln oder auswählen oder ab jetzt mit weniger *Ordern* weiterspielen. Neue *Ordern* können zwar jederzeit eingeführt werden, besonders passend sind dazu aber die *Eskalationen* von Akt 2. Genauso können *Ordern* auch zusammengeführt werden, wenn sich z. B. herausstellt, dass die Rebellion im Geheimen von einer verfeindeten Dynastie unterstützt wird. So kann aus zwei Rivalen ein gegnerisches Bündnis werden. Bedenkt: Ziel der Charaktere ist es in erster Linie nicht, *Ordern* „abzuarbeiten“, sondern *Dominanz* anzuhäufen. Je nach *Haltung* des Charakters könnte er auch eine *Order* gezielt erhalten wollen.

FREIE SZENEN

Jeder Charakter kann in den *freien Szenen* bis zu zwei beliebige *Manöver* pro Akt durchführen, unabhängig davon, in wie vielen Szenen er tatsächlich involviert ist. Wenn eine *Order* und damit auch eine *Moderation* in eine Szene involviert ist, wird das *Manöver: Order ausführen*, wie weiter oben beschrieben, ausgelöst. Wenn es in den Szenen um Interaktionen mit anderen Charakteren geht, kann das *Manöver: Einfluss nehmen* ausgelöst werden.

MANÖVER: EINFLUSS NEHMEN

Das *Manöver: Einfluss nehmen* wird in Szenen ausgelöst, in denen ein Charakter auf einen anderen Charakter einwirkt. Jeder Charakter, der in einer Szene involviert ist, kann das *Manöver: Einfluss nehmen* auslösen. Die Einflussnahme kann manipulativ, erniedrigend, täuschend, erpressend oder sogar ehrlich liebevoll oder fürsorglich sein, falls du auf dein *Herz* hörst. Diese Szenen brauchen keine *Moderation* und sind meist dialoglastig. Jetzt braucht ihr die *Einflusskarten*.

Um *Einfluss zu nehmen* sprichst du ein heikles Thema bei einem Charakter an und reichst der Person, die den betreffenden Charakter spielt, die entsprechende *Einflusskarte*. Du kannst *Einflusskarten* nur bei den Charakteren einsetzen, die auf der Karte auch als Empfänger benannt sind (Erste Zeile, fettgedruckt).

Die empfangende Person sollte das als *Motivation* verstehen, sich auf dein *Manöver* einzulassen. Immerhin hast du etwas Handfestes gegen oder für ihren Charakter ins Spiel gebracht. In aller Kürze kann es sowas sein wie z. B. „Ich weiß, dass du besonders viel Angst vor einem Angriff der Arionen hast. Ich würde mich für dich darum kümmern, wenn du mir für eine Weile Nayiz vom Hals hältst.“, oder: „Wenn du nicht möchtest, dass Jaron etwas von seinem unehelichen Brüderchen erfährt, gebietest du deinem Schwager endlich Einhalt, Shabal!“ Längere Beispiele findest du in den Charaktervorstellungen.

Jedes Mal, wenn du *Einfluss* nimmst, steigt deine *Dominanz* um 1. Male den entsprechenden Kreis in der *Chronik* deines Charakterblatts aus. Bewege deinen Aufsteller entsprechend dem neuen Wert auf die nächste Stufe des *Thronsaals*.

Nachdem der Charakter, auf den *Einfluss* genommen wurde, reagieren konnte, solltet ihr zum Ende der Szene kommen. Es sei denn, es wird direkt im Anschluss ein weiteres *Manöver* eingesetzt. Dann könnt ihr in der Szene verbleiben.

HALTUNGSKARTE

Es braucht keinen äußeren Anlass, um seine *Haltung* zu ändern. Oft ergeben äußere Faktoren jedoch spannendere Geschichten und außerdem macht es schlicht und einfach Spaß, Charaktere zum Verrat zu verführen. Wenn du mit anderen Charakteren in einer Szene spielst, schaue dir ihre *Haltungskarte* an. Auf dieser kannst du sehen, wie du sie zu einer anderen *Haltung* verführen bzw. davon überzeugen kannst. Wenn dir etwas einfällt, baue etwas Passendes in die Szene ein.

Geht dein Gegenüber auf dein Angebot ein und ändert daraufhin seine Haltung, lege die *Haltungskarte* des anderen Charakters zu den *Einflusskarten*, die du im Laufe des Spiels zugespielt bekommst. Versetze den Aufsteller des Charakters, der seine *Haltung* geändert hat, auf die entsprechende Treppe im *Thronsaal*. Beachte dabei, dass der Aufsteller auf derselben Stufe bleibt.

Geht der andere Charakter nicht auf dein Angebot ein, gib die *Haltungskarte* zum Ende der Szene zurück. Der Charakter bleibt auf der mittleren Treppe des *Limbus*.

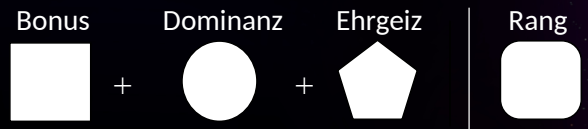
Vernachlässigt diese Regel gerne in den ersten Szenen oder bei eurem ersten One-Shot. Wenn ihr das Gefühl habt, ihr könnt routiniert mit den Spielregeln umgehen, könnt ihr euch durch den Einsatz der *Haltungskarten* neuen Herausforderungen widmen.



TRIBUNAL

Das *Tribunal* bezeichnet die Phase des One-Shots, in denen der Imperator zurückkehrt und den Charakteren in einzelnen Szenen begegnet. Bevor es in den erzählerischen Teil dieser Phase geht, wird ermittelt, wer die Erzählrechte über den Imperator erhält. Diese Person darf auch die letzte Szene gestalten. Für die folgenden Schritte benötigst du die Leiste neben deiner *Chronik*.

Es werden keine *Manöver* in dieser Phase ausgelöst.
Die *Haltung* kann jetzt nicht mehr geändert werden.



BONUS ERMITTELN

Der *Bonus* bezieht sich auf die Personen am Tisch und nicht deren Charaktere. Er ist sozusagen eine Belohnung dafür, oft angespielt worden zu sein bzw. andere zum Wechseln ihrer *Haltung* bewegt zu haben. *Boni* können unabhängig vom eigenen Charakter auf beliebige *Haltungen* verteilt werden, um diese zu stärken. Jede Person führt die folgenden Schritte aus:

1. Zähle nach, wie viele *Einfluss-* oder *Haltungskarten*, du im Laufe des One-Shots von anderen erhalten hast. Die Summe ist dein *Bonus*.
2. Verteile deinen *Bonus* mithilfe von Markern z.B. Würfeln auf die verschiedenen *Haltungen* im *Thronsaal*. Beispiel: Hermann hat 3 *Einfluss-* und 1 *Haltungskarte* gesammelt. Sein *Bonus* beträgt also 4. 3 Würfel legt er zum *Herzen* und 1 zum *Limbus* auf den *Thronsaal*.

RANG ERMITTELN

Nun erfolgt das Ermitteln des *Rangs* der einzelnen Charaktere. Nutze hierzu die Leiste.

1. Trage bei *Bonus* die Anzahl von Markern bei deiner *Haltung* im *Thronsaal* ein.
2. Trage bei *Dominanz* die Anzahl ausgemalter Kreise auf deinem Charakterbogen ein.
3. Trage bei *Ehrgeiz* 1 ein, falls dein *Ehrgeiz-Marker* die Portrait-Seite zeigt.
Wenn er die leere Seite zeigt, trage 0 ein.
4. Addiere *Bonus*, *Dominanz* und *Ehrgeiz* und würfle entsprechend viele Proben.
5. Trage die Anzahl an Erfolgen bei *Rang* ein.

Beispiel: Blue hat eine *Dominanz* von 5. Ihre *Haltung* hat einen *Bonus* von 1. Weil ihr *Ehrgeiz-Marker* auf der Portrait-Seite liegt, darf sie eine weitere *Probe* ablegen. Insgesamt legt sie also 6 Proben ab. Davon hat sie 4 *Erfolge*. Sie trägt 4 bei *Rang* ein.

ERZÄHLRECHT ÜBER DEN IMPERATOR ERMITTELN

Die Person mit dem höchsten *Rang* erhält in den folgenden Szenen das Erzählrecht über den Imperator. Sollte es Gleichstand beim *Rang* geben, ist die höhere *Dominanz* ausschlaggebend. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, entscheidet der Zufall.

Beispiel: Blue und Pedro haben beide einen *Rang* von 5. Blue hat jedoch eine *Dominanz* von 5, Pedro hingegen nur eine *Dominanz* von 4. Blues Charakter ist also Pedros Charakter überlegen. Blue erhält die Erzählrechte über den Imperator. Sie spielt ihn in den folgenden Szenen.

BEGEGNUNGEN ERZÄHLEN

Alle Personen, bis auf die, die den Imperator spielt, begegnen nun in beliebiger Reihenfolge in einer eigenen Szene dem Imperator. Die letzte Szene gestaltet die Person, die den Imperator spielt, alleine. In dieser darf sie dann nicht nur vom Schicksal ihres Charakters erzählen, sondern auch von dem des Imperators. Sie entscheidet also darüber, ob der Imperator gestärkt oder geschwächt oder überhaupt nicht mehr aus der Begegnung kommt bzw. was in Folge mit der *Gratagarth-Dynastie* und dem Imperium geschieht. Die Entscheidung sollte jedoch in Einklang mit ihrer *Haltung* stehen.

Habt Spaß und sprecht miteinander

Danke fürs Spielen!

Charaktervorstellung

Shabal el Veikh, Ehefrau des Imperators und oberste Befehlshaberin



Herkunft	Als die Ehefrau des Imperators Azhar Gratagarth vertrittst du ihn in seiner Abwesenheit. Du bist die stellvertretende oberste Befehlshaberin des Imperiums und das Haupt der Dynastie.
Selbstbild	Gewissen ist ein Ballast, den du dir nicht leisten kannst. Du bist bereit jede Schuld auf dich zu nehmen, um deine Macht zu stabilisieren.
Wie agierst du?	Du sprichst ohne doppelten Boden und ohne Umschweife mit deinen Bediensteten. Und in Abwesenheit des Imperators sind dies ausnahmslos alle.
Ziel im Limbus	Es liegt in deiner strategischen Verantwortung, die Order voranzubringen. Dir obliegt es, im Inneren wie im Äußeren Ordnung zu schaffen, damit der Imperator bedenkenlos seinen Thron wieder in Anspruch nehmen kann.
Weg zum Herz	Deine Disziplin, Rücksichtslosigkeit und Strenge ist sogar für dich auf Dauer anstrengend. Wenn du einmal in die Situation kommen würdest, deine Schwäche zu zeigen, könnte dass deine Fassade zu Fall bringen.
Weg in den Abgrund	Der Imperator ist makellos. Genauso gilt: Würdest du einen Makel des Imperators nur erahnen, wüsstest du was zu tun wäre. Jemand ohne Makel sollte das Oberhaupt sein und diese Person würdest du erwählen.

Shabal el Veikh, Ehefrau des Imperators und oberste Befehlshaberin

Die Befehlshaberin steht inmitten gleißender Lichter. Sternenkarten, Personen und Raumkreuzer werden sich überschneidend in den Raum projiziert.

Ihre Stimme hallt im leeren Kubus: „Ihr erhaltet fünf Kreuzer der Kapalin-Klasse. Sind wir uns einig?“ Eine projizierte Figur antwortet: „Gut, wir öffnen für euch die Sternentore im Monoceros-Ring. Rohstofftransporte müssen ...“

„Das Kleingedruckte interessiert mich nicht“, unterbricht sie Shabal. Während Lichtobjekte sich wenden, abtauchen und dafür neue aus dem Nichts erschaffen werden, stellt sie erneut eine Frage in die Leere: „Mit diesen Rohstoffvorkommen sind wir sicher nicht mehr auf die Minen von Renes angewiesen?“ Ein metallisches „Ja, Herrin“ erklingt. Gleichzeitig erscheint eine neue Projektion: Die Minen von Renes - von Kampfschiffen umstellt.

Sie nimmt einen Kreuzer in den Blick und befiehlt: „Admiralin Nau-Sepa, bombardieren Sie das gesamte Areal.“

Eine überraschte Frauenstimme antwortet: „Befehlshaberin, ich bitte um Verzeihung, dass ich Ihrem Wunsch nicht augenblicklich nachgehe, aber das widerspricht dem Befehl des leitenden Generals Skoa...“

„Ich weiß, wie mein Schwager heißt“, unterbricht Shabal die hochrangige Admiralin. „Er hatte genug Zeit, die Minen in den Griff zu bekommen. Mein Wort gilt.“ Nun flackert ein Bild der nervösen Admiralin auf: „Ihr Sohn Jaron hat seine Truppen noch in den Minen.“

„Er hat was?“, fährt Shabal auf. „Wie kann er es wagen, wem sind die Truppen unterstellt?“

Die Admiralin atmet kurz durch und sagt: „Dem General, Herrin.“ Shabals Gedanken rasen. Ahnte Skoan, dass die Rückeroberung der Minen kompliziert werden würde und erkaufte sich durch Jarons Einheit mehr Zeit? Spielt er mit der höchsten Befehlshaberin der Dynastie? Auf der anderen Seite: Dies waren Jarons stärkste Truppen? „Mein starker Flügel“, wie er selbst zu sagen pflegte? Unfähig, eine Handvoll Minen unter seine Kontrolle zu bringen ...

Und was trieb Jaron dazu, seine Befehlsmacht an Skoan abzugeben? Zu viele Fragen, zu wenig Zeit. Zu viele wache Augen, die den Konflikt um die Minen beobachten. Dieser „Flügel“ ihres Sohnes muss gestützt werden. Wie stark würde er dann erst werden, wenn ihm erneut ein zweiter „Flügel“ gewachsen sein würde?

„Admiralin, ich nehme an, die Befehle des Generals lauten, dass die Minen nicht beschossen werden dürfen, solange sich Truppen unter seiner Befehlsgewalt darin befinden. Als oberste Befehlshaberin entziehe ich General Skoan die Befehlsgewalt über Jarons Flügel, die somit wieder bei meinem Sohn liegt. Und jetzt bombardiert die Minen, bis nur noch Schutt und Asche bleibt.“

Charaktervorstellung

Nayiz el Zehel Veikh, Mutter des Imperators und Zensorin des Wissens



Herkunft	Seit drei Generationen stehst du am verführerischen Fluss der Macht, an dem du dich jedoch noch nicht laben konntest. Doch in jener Zeit konntest du ungeahnte Geheimnisse der Dynastie in Erfahrung bringen oder Wissen, das für dich gefährlich werden könnte, sicher vor ihren Augen verschließen.
Selbstbild	Du bist eine Instanz, bei der andere Rat suchen. Dir obliegt die Verantwortung mit deinen Worten vorsichtig umzugehen, denn sie können Imperien stürzen oder Imperatoren krönen.
Wie agierst du?	Deine Instrumente sind Geheimnisse, Andeutungen und Rätsel. Deine eigenen Ziele weißt du zu verschleiern. Denn kommt jemand diesen auf die Spur, kommt er dir auf die Spur.
Ziel im Limbus	Dein Ziel ist es, die Geheimnisse deines Sohnes Azhar Gratarth, dem Imperator, zu bewahren. Und die Geheimnisse auszuspielen, die seine Macht stärken. Teste seine vermeintlichen Verbündeten mit Geheimnissen, die nicht wahr sein müssen.
Weg zum Herz	Du bist kalkuliert, exakt und kühl. Doch außer dem scheinst du nichts zu sein. Welches deiner eigenen Geheimnisse hat dazu geführt, dass du dein Herz verschließt?
Weg in den Abgrund	Bei all den Herrschern, die du hast kommen und gehen sehen, weißt du, es geht nicht um den Imperator sondern um den Thron. Sollte dir bei deinen Beobachtungen jemand auffallen, der unerschütterlicher ist als der Imperator selbst, wäre es deine Aufgabe ihr oder ihm auf den Thron zu verhelfen.

Nayiz el Zehel Veikh, Mutter des Imperators und Zensorin des Wissens

„Großmutter, ich hatte einen Alptraum“, flüstert Jaron Nayiz zu, kaum dass er ihre schlichte Kammer betreten hat. Sie steht noch mit dem Rücken zur Tür und wartet ab, bis sein langes Ausatmen verklingt. Mit einer graziösen Wischbewegung ihrer Hand legt sich ein schwebender Kubus auf dem Ecktisch ab. Sie verlängert die Handbewegung und wendet sich dabei ihrem Neffen zu, der an der Tür steht. Er hat die kleine hölzerne Tür soeben geschlossen und hält immer noch den Türknauf fest. Ein flüchtiger Blick von Nayiz' Augen signalisiert ihm, dass er zu ihr kommen darf. Er strauchelt durch den Raum und sucht Halt an der Kommode neben ihrem Sessel. Die alte Dame in schwarzem Schleier schreitet schweren Schrittes in Richtung ihres Sessels und lässt sich dort in die weichen Polster fallen.

Ein kurzes Heben von Nayiz' filigranen Fingern und er sinkt mit dem Kopf in ihren Schoß.

„Finden meine treuesten Gefährten ihren Untergang in den Minen von Renes? Ich habe es gesehen, gespürt, gehört. Die Steine, die von der Decke fielen, haben ihnen ihre Sicht verdunkelt und ihre Knochen gebrochen. Dieses Stechen in der Lunge, wenn die Rippen ...“ „Sch, mein Kind, verlasse die Minen und komme zurück zu mir“, unterbricht sie Jaron, den Hetzer, dessen Urteil ganze Planeten zu Fall bringen kann. Sie fährt fort: „Wer sollte die stärksten Truppen des Imperiums besiegen können? Keiner unserer Feinde und keine uns bekannte Dynastie besitzt diese Macht. Wenn ich durch dein Haar streiche, fühle ich die Schwäche ihrer Wurzeln. Was dich ergreift, ist nicht der Fall deiner Flügel sondern das Zerfallen deines Nests.“

Jaron schaut horchend auf. Auf dem Schoß der Großmutter bleibt ein winziger spinnenhafter Roboter zurück, der sogleich unter den weiten Umhang von Nayiz krabbelt. Erst beim zweiten Versuch kann Jaron dem Blick des Orakels begegnen. Diese leeren Augen, von denen man sich erzählt, sie wären einst tiefschwarz gewesen und dann in jede Farbe des Regenbogens eingetaucht worden. Nun ist in ihnen nur die Durchsichtigkeit von Raum und Zeit geblieben. „Nicht welcher Feind vor dir liegt, sollte dich bekümmern, sondern eher welcher Verbündete hinter dir steht, liebes Kind.“

Jaron kneift die Augen zusammen. Natürlich, wie konnte er seinem Onkel nur die Befehlsgewalt über seine Truppen zusagen? Er hätte ahnen können, dass der Feuersturm seines Onkels niemanden verschont. Sein Vater, der Imperator, würde ihn für diesen Verlust rügen.

Charaktervorstellung

Skoan Fratas Gratararth, Bruder des Imperators und Kriegsveteran



Herkunft	Du bist der kleine Bruder von Azhar Gratararth, dem Imperator. Während er von kleinauf von Talent, Schicksal und Stärke gesegnet war, musstest du dir dein Ansehen im Dienste des Imperiums mühsam erkämpfen.
Selbstbild	Du bist eine Waffe aus Fleisch und machst kein Hehl daraus. In Deinem Blick liegt die Erinnerung an Dinge, über die niemand mehr spricht und nie sprechen darf.
Wie agierst du?	An der Front bist du jedem überlegen und du wirst jede Gelegenheit nutzen, dies zu beweisen. Den richtigen Pakt im Inneren zu schließen, kann dir nicht nur den Rücken freihalten sondern dir auch Wege und Waffen zur Verfügung stellen, um deine Einsätze noch effektiver zu gestalten.
Ziel im Limbus	Sorge persönlich für Stabilität nach Außen, sodass der Imperator sicher zurückkehren kann. Kümmere dich nicht um die niedrigen Belange innerhalb der Dynastie. Die anderen sehen das Große Ganze nicht.
Weg zum Herz	Deine Vergangenheit ist ein Grab. Wird es deine Zukunft auch sein? Eröffnet sich dir eine Welt des Friedens fernab der Schrecken des Krieges?
Weg in den Abgrund	Was ist, wenn dein Leben auf dem Schlachtfeld kein Zufall war, sondern eingefädelt wurde, sodass du fernab vom Thron bleibst?

Skoan Fratas Gratarth, Bruder des Imperators und Kriegsveteran

Als sich der große Schatten in den Raum schiebt, wird der Imbiss kurz von den neonfarbenen Straßenlichtern verschont. Der Mann, zu dem der Schatten gehört, muss seinen Kopf senken, um durch den Türrahmen zu gelangen, eine für ihn ungewohnte Geste. Während er sich zu einem der Tische bewegt, lässt er seinen Blick beiläufig durch das Zwielflicht wandern. An den befestigten Tischen sitzen Streuner, Söldner und wandernde Händler.

Der neue Gast setzt sich zielstrebig zu zwei Personen an den Tisch. „Kanonen, Import, Export“, raunt die Frau mit einem verschmitzten Lächeln dem Fremden zu. Ihr kahl geschorener Kopf zeugt von einer pragmatischen Haltung, die Narben darauf, dass diese ihrem Lebensstil angemessen ist. Der bullige Mann beginnt den beiden durch einen Stimmverzerrer ein Geschäft vorzuschlagen. Es gilt in der Nähe des Sternentors einen Transporter zu überfallen. Die Handelsföderation solle sich in latenter Gefahr eines größeren Angriffs wähnen. Der Geschäftspartner der Frau nickt: „Wir können die Kampfkraft von fünf Kapalin-Kreuzern aufbringen.“ Im Halbschatten der Kapuze ist das breite Grinsen des Auftraggebers sichtbar. Während er weiter auf die Details des Auftrags eingeht, gibt der Stimmverzerrer mit einem scharfen Warnton den Geist auf. Eine tiefe heisere Stimme dringt zu den beiden durch. Es dämmert den Raumpiraten, dass sie soeben mit Skoan Fratas Gratarth ein Geschäft abgeschlossen haben, dem höchsten General der Gratarth-Dynastie.

Die beiden Kriminellen werden sichtlich nervös und tauschen Blicke aus, aber nun ist es zu spät. Sie haben ihm zugesagt und wehe, sie halten den Auftrag nicht ein. Später, wenn der finstere Mann „Popinas Vice“ wieder verlassen hat, werden sie sich nicht verheben können, den Ruf des mächtigsten Kriegers des Imperiums anzuzweifeln, dessen Ausrüstung während einer Verhandlung versagt hat.

Später wird Skoan von einem Offizier auf seinem Hauptkreuzer begrüßt: „Willkommen zurück auf der Brücke, General Gratarth. Verzeiht das Unglück mit dem Stimmverzerrer. Ich habe Befehl an die technische ...“ „Zieht den Befehl zurück, es läuft alles nach Plan“, entgegnet der General in ruhigem Ton. Der Offizier ahnt, dass der Ausfall des Stimmverzerrers den General nicht weiter stört und fragt: „Aber sie könnten den Ausfall für eine Schwäche halten.“ Skoan grinst: „Die Raumpiraten werden den Auftrag durchführen, da sie wissen, mit wem sie es zu tun haben. Mit der Zeit aber wird ihnen diese Erfahrung zu Kopf steigen. Eines Tages werden sie sich vornehmen, dem verwirrten General den Garaus zu machen. Und ich werde sie mit offenen Armen empfangen, nur um sie fest und fester um ihre zerbrechlichen Brustkörbe zu schließen.“

Charaktervorstellung

Jaron Zehel Gratararth, Sohn des Imperators und Hetzer der Welten



Herkunft	Du bist der Sohn des Imperators Azhar Gratararth. Geschützt durch den Schleier der Jugend hast du schon früh die Dynamiken der Verblendung und des Hasses beobachten können. So hast du dir angeeignet, die Macht der Gemeinschaft als ein Werkzeug und die Kraft der Ausgrenzung als Waffe einzusetzen.
Selbstbild	Einst wäre die Thronfolge dein Geburtsrecht gewesen. Das ist die einzige Wahrheit, die für dich eine Rolle spielt. Du lenkst die Ströme, damit dir die Macht zufließt: Du beschäftigst Gemeinschaften, indem du sie spaltest. Gestaltet sich das als zu kompliziert, brandmarkst du eine äußere Macht als Gefahr.
Wie agierst du?	Du hast gelernt den Fokus deines Gegenübers zu lenken: Was sollte ihn verletzen, wen soll er dafür als schuldig erachten und wie soll er mit ihm verfahren?
Ziel im Limbus	Du bist der Überzeugung, dass Chaos der perfekte Zustand für die Rückkehr des Imperators ist. Und wenn er nach jemandem sucht, der das Chaos sortiert, wer könnte dafür besser geeignet sein, als derjenige, der es akribisch angelegt hat?
Weg zum Herz	Das Gefühl der Einsamkeit und Abgeschiedenheit prägt deine Tätigkeit und treibt dich gleichzeitig an, dir deinen Platz im Imperium zu sichern. Doch was wäre, wenn dieser Schmerz nur für einen Moment verstummen würde und du eine Verbundenheit spüren würdest?
Weg in den Abgrund	Gerade weil Lug und Täuschung für dich an der Tagesordnung liegt, wiegt die einzige Wahrheit, an der du festhältst, so schwer für dich. Wenn du erfahren würdest, dass du nicht mehr der Protegé des Imperators wärst, gäbe es keinen Grund mehr, loyal zu ihm zu stehen.

Jaron Zehel Gratagarth, Sohn des Imperators und Hetzer der Welten

„Das perfekte Chaos“, staunt Jaron Gratagarth in Gedanken, als er durch eine Glasscheibe ins All schaut. Die Raumstation gewährt ihm einen Blick auf einen sterbenden Stern. „Ich höre deinen uralten Schrei bis hierin, du wunderschönes Monster. Wie viele Planeten du verbrennen und wie viele Sonnen du wohl verschlingen wirst? Ich ahne die neue Ordnung, die du hervorbringst. Du musst dieses langweilige Uhrwerk in seine kleinsten Teile zerschlagen, um daraus etwas Zeitloses zu schaffen. Wieso versteht das keiner? Vater würde es verstehen. Ich will dich stolz machen, Vater. Schluss mit der mühseligen Kriecherei mit diesen langweiligen Händlern. Lass uns etwas Kraft entfesseln.“

Sein Blick in die Ferne fokussiert sich auf sein nahes Spiegelbild in der Schwärze der Glasscheibe. „Lass uns die Handelsföderation ins Wanken bringen. Und dafür brauche ich kein Skalpell sondern einen Hammer.“ Mit einer gewissen Vorfreude schüttelt Jaron den Ärmel von seinem rechten Handgelenk und tippt mit der anderen Hand auf den Tasten seines freigewordenen Armbands. Sofort projiziert sich vor ihm eine rote Gesteinslandschaft, auf der ein Scharmützel kriegerischer Einheiten stattfindet. Sein Blick sucht, seine Hand dreht einen Regler am Armband. Dann scheint er fündig geworden zu sein und das Bild fährt zu einem Soldaten im Nahkampf heran.

Der bullige Krieger schmeißt gerade einen Feind zu Boden. Jaron nimmt noch einmal tief Luft und spricht: „Onkel Skoan, entschuldigt die Störung, aber der Kampf um die Minen ist sinnlos. Nicht, dass ihr den Aufstand nicht zerschlagen könntet. Dennoch wird meine Mutter verhindern, dass ihr den Ruhm dafür erlangt.“ General Skoan Gratagarth schießt durch die Projektion des jungen Jaron hindurch, desintegriert die Truppen dahinter und schnaubt: „Warum sollte sie mir in die Parade fahren?“ Jaron huscht ein Grinsen über das Gesicht: „Sie weiß von eurem Bastard. Und alles, was ein gutes Licht auf euch wirft, wirft ein gutes Licht auf ihn. Und er ist ein Konkurrent ihrer eigenen Kinder.“

Jaron liest die überraschten und zustimmenden Mikrobewegungen in Skoans Gesicht und fährt fort: „Aber vielleicht können wir uns gegenseitig einen Gefallen tun. Die Verhandlungen mit der Handelsföderation stocken. Vielleicht könnt ihr dort ein Zahnrad lockern? Meine Mutter hat die Verhandlungen nicht auf dem Schirm.“ Nachdem Skoan die Köpfe zweier Feinde aneinandergeschlagen hat, nimmt er sich einen Augenblick Zeit: „Und woher soll ich wissen, dass ihr die Minen nicht für euch sichern wollt?“ Jaron entgegnet: „Ich übertrage euch solange die Befehlsgewalt über meinen Flügel. Sie können die Minen im Blick behalten und mir sind dadurch militärisch die Hände gebunden. So viel seid ihr mir wert, Onkel.“

SUPERNOVA DYNASTY

Der Schnellstarter hat dich neugierig gemacht?

Dann schau dir unser Crowdfunding für das *Supernova Dynasty* Rollenspiel an:



www.supernovadynasty.de

- Entdecke die Welt von *Supernova Dynasty*
- Mehr Spezies, mehr Rollen, mehr Fähigkeiten, mehr Order
- Erstellt eure eigene Dynastie
- Erstellt und entwickelt eure eigenen Charaktere
- Spielt Kampagnen
- Benutzt den Baukasten um eure eigenen Welten zu bauen



Shabal el Veikh Gratagarth, Ehefrau des Imperators und oberste Befehlshaberin

geführt | erhaben | kalkulierend

Chronik

Manöver	Akt I				Akt II			
Order ausführen	○ □	□ ○ ○ ○ □			□ ○ ○ ○ □			
Einfluss nehmen		○ ○			○ ○			

Bonus



Dominanz



Ehrgeiz



Rang



Herkunft	Als die Ehefrau des Imperators Azhar Gratagarth vertrittst du ihn in seiner Abwesenheit. Du bist die stellvertretende oberste Befehlshaberin des Imperiums und das Haupt der Dynastie.
Selbstbild	Gewissen ist ein Ballast, den du dir nicht leisten kannst. Du bist bereit jede Schuld auf dich zu nehmen, um deine Macht zu stabilisieren.
Wie agierst du?	Du sprichst ohne doppelten Boden und ohne Umschweife mit deinen Bediensteten. Und in Abwesenheit des Imperators sind dies ausnahmslos alle.
Ziel im Limbus	Es liegt in deiner strategischen Verantwortung, die Order voranzubringen. Dir obliegt es, im Inneren wie im Äußeren Ordnung zu schaffen, damit der Imperator bedenkenlos seinen Thron wieder in Anspruch nehmen kann.
Weg zum Herz	Deine Disziplin, Rücksichtslosigkeit und Strenge ist sogar für dich auf Dauer anstrengend. Wenn du einmal in die Situation kommen würdest, deine Schwäche zu zeigen, könnte dass deine Fassade zu Fall bringen.
Weg in den Abgrund	Der Imperator ist makellos. Genauso gilt: Würdest du einen Makel des Imperators nur erahnen, wüsstest du was zu tun wäre. Jemand ohne Makel sollte das Oberhaupt sein und diese Person würdest du erwählen.

Supernova Dynasty

Shabals Haltungskarte

Shabals Weg in den Abgrund

Welchen Makel hat der Imperator?

Vielleicht ist es eine körperliche oder emotionale Schwäche oder ein dunkler Fleck in seiner Vergangenheit. Vielleicht droht er selbst auf sein Herz zu hören?

Shabals Weg zum Herzen

Welche Schwäche hat Shabal?

Du könntest sie unter Druck setzen, sie offen fragen oder ihr deine eigene Schwäche offenbaren und sie bitten, dies zu erwidern. Dabei liegt es an dir, ob du sie dabei täuschst oder nicht.

Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

Welche Information über eine Order, die Shabal braucht, besitzt Nayiz?

Auf welchen verborgenen Kommunikationskanälen tritt Lok'Tar mit den übergelaufenen Planeten in Kontakt?

Nayiz nutzte diese Wege in der Vergangenheit schon selbst.

☞ Nayiz, Mutter und Zensorin

Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

Was sollte Skoan für Shabal erledigen?

Skoan sollte die Nachschubwege der Rebellen im Renes Asteroidengürtel identifizieren und unschädlich machen.

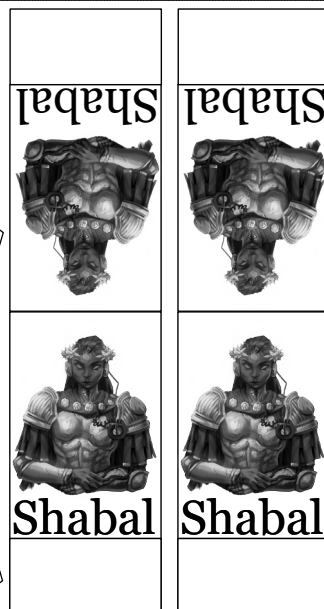
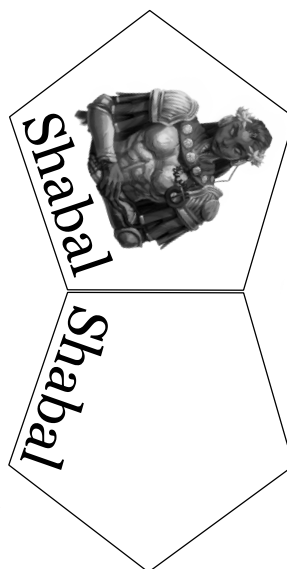
☞ Skoan, Bruder und Veteran

Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

Gegen wen lässt sich Shabal durch Jaron leicht aufbringen?

Gegen Skoan, er wird Zeit seines Lebens für seinen Bruder und Imperator eine Gefahr bleiben, da ihm sein Ruf als Kriegsheld vorausseilt.

☞ Jaron, Sohn und Hetzer



Nayiz Zehel Gratararth, Mutter des Imperators und Zensorin des Wissens

mystisch | webend | suchend

Chronik

Manöver	Akt I				Akt II			
Order ausführen	○ □	□ ○ ○ □			□ ○ ○ □			
Einfluss nehmen		○ ○			○ ○			

Bonus



+

Dominanz



+

Ehrgeiz



Rang



Herkunft	Seit drei Generationen stehst du am verführerischen Fluss der Macht, an dem du dich jedoch noch nicht laben konntest. Doch in jener Zeit konntest du ungeahnte Geheimnisse der Dynastie in Erfahrung bringen oder Wissen, das für dich gefährlich werden könnte, sicher vor ihren Augen verschließen.
Selbstbild	Du bist eine Instanz, bei der andere Rat suchen. Dir obliegt die Verantwortung mit deinen Worten vorsichtig umzugehen, denn sie können Imperien stürzen oder Imperatoren krönen.
Wie agierst du?	Deine Instrumente sind Geheimnisse, Andeutungen und Rätsel. Deine eigenen Ziele weißt du zu verschleiern. Denn kommt jemand diesen auf die Spur, kommt er dir auf die Spur.
Ziel im Limbus	Dein Ziel ist es, die Geheimnisse deines Sohnes Azhar Gratararth, dem Imperator, zu bewahren. Und die Geheimnisse auszuspielen, die seine Macht stärken. Teste seine vermeintlichen Verbündeten mit Geheimnissen, die nicht wahr sein müssen.
Weg zum Herz	Du bist kalkuliert, exakt und kühl. Doch außer dem scheinst du nichts zu sein. Welches deiner eigenen Geheimnisse hat dazu geführt, dass du dein Herz verschließt?
Weg in den Abgrund	Bei all den Herrschern, die du hast kommen und gehen sehen, weißt du, es geht nicht um den Imperator sondern um den Thron. Sollte dir bei deinen Beobachtungen jemand auffallen, der unerschütterlicher ist als der Imperator selbst, wäre es deine Aufgabe ihr oder ihm auf den Thron zu verhelfen.

Supernova Dynasty

Nayiz' Haltungskarte

Nayiz Weg zum Abgrund	Nayiz Weg zum Herzen
Wer ist in Nayiz' Augen ein besserer Imperator? Aus welchen Gründen ist er besser geeignet? Wie erfährt Nayiz davon?	Warum hat Nayiz ihr Herz verschlossen? War es eine frühe Verletzung, ein Verlust oder ein schwerer Fehler, der sie etwas Wertvolles gekostet hat? Was führt dazu, dass sie sich jetzt daran erinnert?

Nayiz, Mutter und Zensorin

Welche Info hat Nayiz, die Skoan gegen den Feind helfen würde?

Nayiz ist im Besitz der Karten für das Tunnelsystem, dass die Minen auf den einzelnen Asteroiden verbindet. Sie dienten ihr in unsicheren Zeiten als Unterschlupf.

☞ Skoan, Bruder und Veteran

Nayiz, Mutter und Zensorin

Für welche Order sollte Shabal Nayiz einsetzen?

Shabal sollte Nayiz für die Verhandlungen einsetzen, da ihr die Tuludar und ihre Eigenheiten bekannt sind. Sie kennt einige Geheimnisse, die die Neugier der Tuludar wecken könnten.

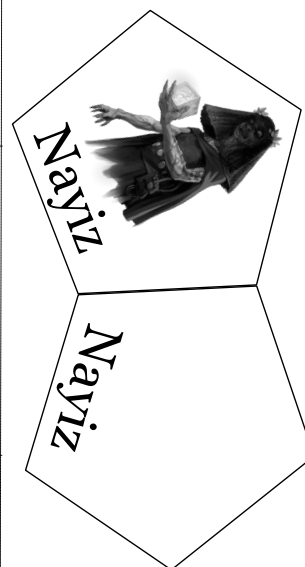
☞ Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

Nayiz, Mutter und Zensorin

Vor welcher äußeren Bedrohung erhofft sich Nayiz Schutz oder Rettung?

Vor der vereinigenden Macht der Shari. Wenn das Bündnis stark genug wird, wird auch Nayiz Agentennetzwerk darunter leiden.

☞ Jaron, Sohn und Hetzer



Skoan Fratas Gratararth, Bruder des Imperators und Kriegsveteran

kalt | zynisch | kriegslüstern

Chronik

Manöver	Akt I				Akt II			
Order ausführen	○ □	□ ○ ○ ○ □			□ ○ ○ ○ □			
Einfluss nehmen		○ ○			○ ○			

Bonus



+

Dominanz



+

Ehrgeiz



Rang



Herkunft	Du bist der kleine Bruder von Azhar Gratararth, dem Imperator. Während er von kleinauf von Talent, Schicksal und Stärke gesegnet war, musstest du dir dein Ansehen im Dienste des Imperiums mühsam erkämpfen.
Selbstbild	Du bist eine Waffe aus Fleisch und machst kein Hehl daraus. In Deinem Blick liegt die Erinnerung an Dinge, über die niemand mehr spricht und nie sprechen darf.
Wie agierst du?	An der Front bist du jedem überlegen und du wirst jede Gelegenheit nutzen, dies zu beweisen. Den richtigen Pakt im Inneren zu schließen, kann dir nicht nur den Rücken freihalten sondern dir auch Wege und Waffen zur Verfügung stellen, um deine Einsätze noch effektiver zu gestalten.
Ziel im Limbus	Sorge persönlich für Stabilität nach Außen, sodass der Imperator sicher zurückkehren kann. Kümmere dich nicht um die niedrigen Belange innerhalb der Dynastie. Die anderen sehen das Große Ganze nicht.
Weg zum Herz	Deine Vergangenheit ist ein Grab. Wird es deine Zukunft auch sein? Eröffnet sich dir eine Welt den Friedens fernab der Schrecken des Krieges?
Weg in den Abgrund	Was ist, wenn dein Leben auf dem Schlachtfeld kein Zufall war, sondern eingefädelt wurde, sodass du fernab vom Thron bleibst?

Supernova Dynasty

Skoans Haltungskarte

Skoans Weg in den Abgrund

Was hätte aus Skoan werden können?

Wäre er zu einem friedlicheren Schicksal auserkoren gewesen oder wäre der Thron für ihn bestimmt gewesen? Hat der Imperator diesen Weg verhindert oder steckt etwas anderes dahinter?

Skoans Weg zum Herzen

Was kann sich Skoan für seine Zukunft erhoffen?

Wäre eine Zeit inneren Friedens möglich? Könnte er eine Heimat finden, in der er zur Ruhe kommt und sein Streben nach Konflikten endet?
Was weckt in ihm diese Hoffnung?

Skoan, Bruder und Veteran

Welche Information über eine Order, die Skoan braucht, besitzt Nayiz?

Nayiz kennt die Koordinaten des Heimatplaneten der Shari, denn sie war einst dort.

☞ Nayiz, Mutter und Zensorin

Skoan, Bruder und Veteran

Wie hat Shabal Skoan geholfen, dein Ansehen zu verbessern?

Skoan ist einst vor einem Zweikampf gegen Lok'tar geflohen. Shabal hat dies so dargestellt, als hätte er einen hinterhältigen Anschlag der Shari überlebt.

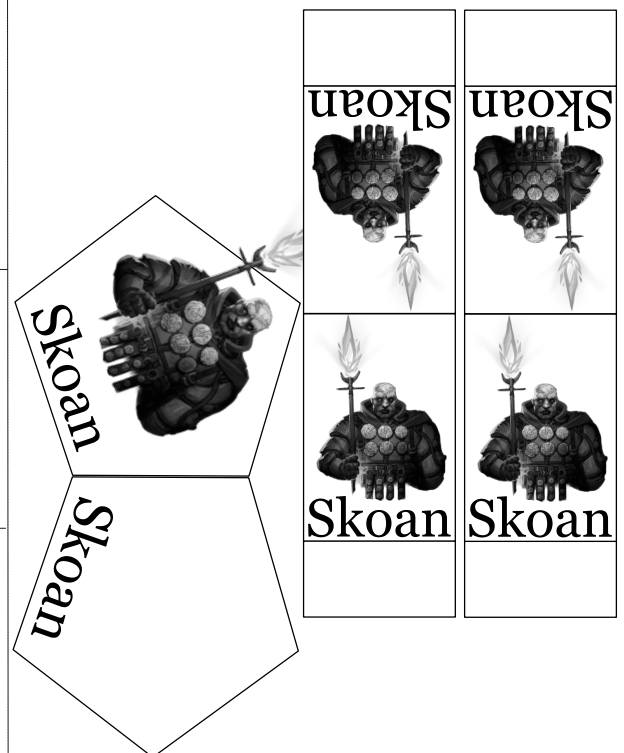
☞ Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

Skoan, Bruder und Veteran

Gegen wen lässt sich Skoan durch Jaron leicht aufbringen?

Gegen Nayiz, sie war damals dabei, als der jetzige Imperator Azhar Gratararth, ihr Sohn und Skoans Bruder, ihren Ehemann und damaligen Imperatoren stürzte. Skoan war in der Zeit an der Front.

☞ Jaron, Sohn und Hetzer



Jaron Zehel Gratararth, Sohn des Imperators und Hetzer

getrieben | manipulativ | analytisch

Chronik

Manöver	Akt I				Akt II			
Order ausführen	○ □	□ ○ ○ ○ □			□ ○ ○ ○ □			
Einfluss nehmen		○ ○			○ ○			

Bonus



Dominanz



Ehrgeiz



Rang



Herkunft	Du bist der Sohn des Imperators Azhar Gratararth. Geschützt durch den Schleier der Jugend hast du schon früh die Dynamiken der Verblendung und des Hasses beobachten können. So hast du dir angeeignet, die Macht der Gemeinschaft als ein Werkzeug und die Kraft der Ausgrenzung als Waffe einzusetzen.
Selbstbild	Einst wäre die Thronfolge dein Geburtsrecht gewesen. Das ist die einzige Wahrheit, die für dich eine Rolle spielt. Du lenkst die Ströme, damit dir die Macht zufließt: Du beschäftigst Gemeinschaften, indem du sie spaltest. Gestaltet sich das als zu komplizierst, brandmarkst du eine äußere Macht als Gefahr.
Wie agierst du?	Du hast gelernt den Fokus deines Gegenübers zu lenken: Was sollte ihn verletzen, wen soll er dafür als schuldig erachten und wie soll er mit ihm verfahren?
Ziel im Limbus	Du bist der Überzeugung, dass Chaos der perfekte Zustand für die Rückkehr des Imperators ist. Und wenn er nach jemandem sucht, der das Chaos sortiert, wer könnte dafür besser geeignet sein, als derjenige, der es akribisch angelegt hat?
Weg zum Herz	Das Gefühl der Einsamkeit und Abgeschiedenheit prägt deine Tätigkeit und treibt dich gleichzeitig an, dir deinen Platz im Imperium zu sichern. Doch was wäre, wenn dieser Schmerz nur für einen Moment verstummen würde und du eine Verbundenheit spüren würdest?
Weg in den Abgrund	Gerade weil Lug und Täuschung für dich an der Tagesordnung liegt, wiegt die einzige Wahrheit, an der du festhältst, so schwer für dich. Wenn du erfahren würdest, dass du nicht mehr der Protegé des Imperators wärst, gäbe es keinen Grund mehr, loyal zu ihm zu stehen.

Supernova Dynasty

Jarons Haltungskarte

Jarons Weg zum Abgrund

Wen hat der Imperator als Protegé auserkoren?

Ist es ein Konkurrent aus der eigenen Dynastie oder plant der Imperator sogar über eine Vereinigung zweier Dynastien einen Protegé mit anderen Wurzeln zu wählen? Warum zieht er die andere Person Jaron vor?

Jarons Weg zum Herzen

Welche ist Jarons wahre Gemeinschaft?

Stammt Jaron von einer anderen Dynastie ab? Ist der Imperator nicht sein Vater? Oder ist Jaron im Herzen mit einer anderen Gemeinschaft verbunden? Kann er zu seiner wahren Gemeinschaft zurückfinden oder hat der Imperator den Weg dorthin für immer versperrt?

Jaron, Sohn und Hetzer

Für welche Order sollte Shabal Jaron einsetzen?

Shabal sollte Jaron zu den Minen senden. Er könnte einzelne Splittergruppen wieder für das Imperium gewinnen und damit den Aufstand schwächen. Jaron hat dort vor Ort aber auch Feinde, denen er nicht wieder begegnen möchte.

Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

Jaron, Sohn und Hetzer

Welche Verbündeten hat Jaron, die Skoan gegen den Feind helfen würden?

Jaron steht in Kontakt mit einer kleinen Rebellengruppe der Shari, die sich gegen ihr eigenes Volk auflehnen. Diese könnten starke Verbündete sein. Jaron weiß, dass auch die Rebellen dann von ihm einen Gefallen einfordern könnten.

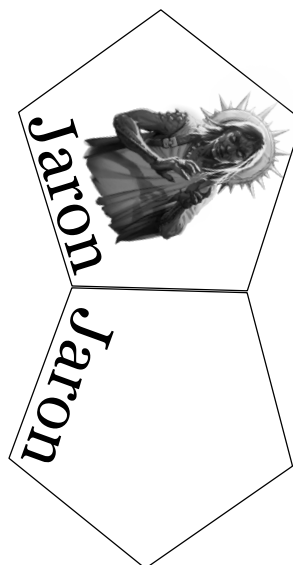
Skoan, Bruder und Veteran

Jaron, Sohn und Hetzer

Welches Geheimnis hat Jaron in einem schwachen Moment mit Nayiz geteilt?

Durch Jarons Brandreden auf einigen Randplaneten sind diese erst recht zu den Shari übergegangen. Er wollte die Produktivität durch Schüren von Angst erhöhen. Doch der Plan schlug fehl.

Nayiz, Mutter und Zensorin



Der Thronsaal

Supernova Dynasty

Meide den Abgrund
~Abgrund~

Nähre den Limbus
~Limbus~

Misstraue deinem Herz
~Herz~

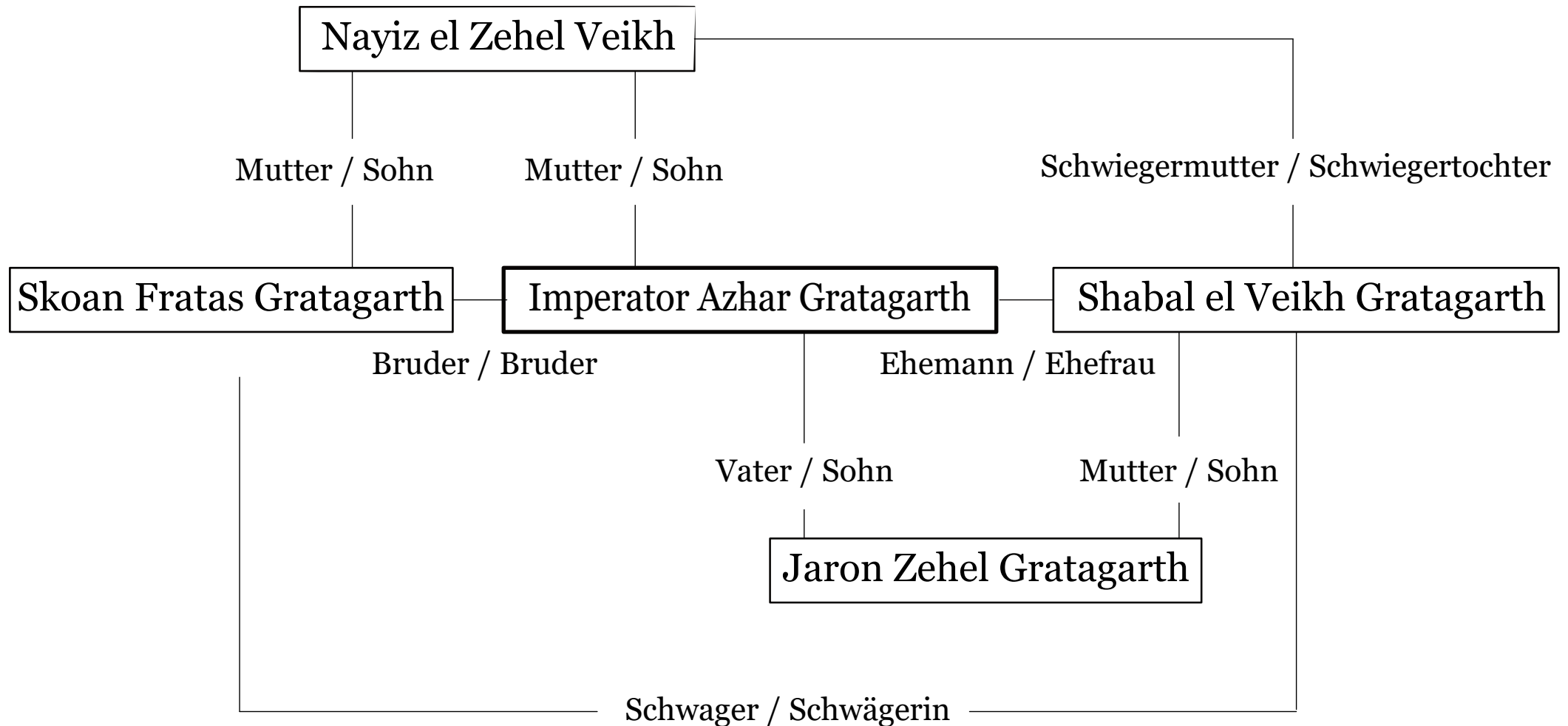
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1

Audienzsaal

○

Erfolg	Die Handlung ist gelungen, zieht aber einen Nachteil nach sich.	Wende deinen Ehrgeiz-Marker auf die leere Seite: Wiederhole die Probe.
Misserfolg	Die Handlung ist nicht gelungen, zieht aber einen Vorteil nach sich. Wende den Ehrgeiz-Marker auf die Portrait-Seite.	

Die Gratagarth-Dynastie



Order: Lass uns zusammen spielen

Die Handelsföderation kontrolliert die Sternentore. Dies sind weit verstreute Sprungtore in der Galaxie. Verhandelt eine Mitnutzung für uns aus!

Wichtige Personen

Die Tuludar, ein emotionsloses Schwarmbewusstsein, führt die Verhandlungen und sind trotzdem auf ihre Art kindlich neugierig.

Mögliche Eskalationen

- ◇ Die Shari sind in Verhandlungen mit der Handelsföderation getreten, um sich die Nutzung der Sternentore zu sichern.
- ◇ Eine bisher anonyme Dynastie bietet sich anstatt der Gratararth Dynastie für die Verhandlungen an.
- ◇ Die Handelsföderation verweigert die Gespräche solange die Minen von Renes unter der Kontrolle des Imperiums stehen.

Moderation:

Supernova Dynasty

Order: Staub zu Staub

Die Minenarbeiter im Renes Asteroidengürtel rebellieren. Zerschlagt die Rebellion, lasst die Minen unversehrt!

Wichtige Personen

Die Rebellenführer Kent und Pria sind in den Zielen vereint, doch in den Methoden getrennt. Pria schlägt zu, während Kent noch taktiert.

Mögliche Eskalationen

- ◇ Minenarbeiter auf dem benachbarten Mond Casior schließen sich der Rebellion an. das Imperium verliert weitere Ressourcen.
- ◇ Die Rebellen werden von bisher unbekannten Kräften mit Waffenlieferungen versorgt.
- ◇ Kent und Pria schließen einen Pakt mit den Shari. Diese werden ab jetzt durch die Minen mit seltenen Ressourcen beliefert.

Moderation:

Supernova Dynasty

Order: Was deins ist, ist meins

Die angriffslustigen Shari überzeugen immer mehr Planeten des Imperiums, sich gegen uns aufzuwiegeln. Zerschlagt die neuen Bündnisse!

Wichtige Personen

Lok'tar, der mächtige Stammesführer der Shari, hat eine Schwäche für Beute und Ruhm.

Mögliche Eskalationen

- ◇ Die ersten Dynastien prangern die Kompetenz der Gratararth-Dynastie an. Unter ihrer Führung wäre das Imperium besser gegen die Angriffe der Shari gewappnet.
- ◇ Die Shari kapern einige Kreuzer des Imperiums und erfahren dadurch von militärischen Geheimnissen.
- ◇ Weitere Randplaneten gehen zu den Shari über. Das Imperium droht sich in zwei Lager zu spalten.

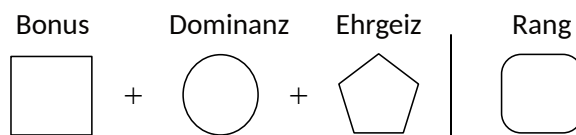
Moderation:

Supernova Dynasty

Shabal el Veikh Gratagarth, Ehefrau des Imperators und oberste Befehlshaberin

gefürchtet | erhaben | kalkulierend

Chronik					
Manöver	Akt I			Akt II	
Order ausführen	○ □	□ ○ ○ ○ □		□ ○ ○ ○ □	
Einfluss nehmen		○ ○		○ ○	



Herkunft	Als die Ehefrau des Imperators Azhar Gratagarth vertrittst du ihn in seiner Abwesenheit. Du bist die stellvertretende oberste Befehlshaberin des Imperiums und das Haupt der Dynastie.
Selbstbild	Gewissen ist ein Ballast, den du dir nicht leisten kannst. Du bist bereit jede Schuld auf dich zu nehmen, um deine Macht zu stabilisieren.
Wie agierst du?	Du sprichst ohne doppelten Boden und ohne Umschweife mit deinen Bediensteten. Und in Abwesenheit des Imperators sind dies ausnahmslos alle.
Ziel im Limbus	Es liegt in deiner strategischen Verantwortung, die Order voranzubringen. Dir obliegt es, im Inneren wie im Äußeren Ordnung zu schaffen, damit der Imperator bedenkenlos seinen Thron wieder in Anspruch nehmen kann.
Weg zum Herz	Deine Disziplin, Rücksichtslosigkeit und Strenge ist sogar für dich auf Dauer anstrengend. Wenn du einmal in die Situation kommen würdest, deine Schwäche zu zeigen, könnte dass deine Fassade zu Fall bringen.
Weg in den Abgrund	Der Imperator ist makellos. Genauso gilt: Würdest du einen Makel des Imperators nur erahnen, wüsstest du was zu tun wäre. Jemand ohne Makel sollte das Oberhaupt sein und diese Person würdest du erwählen.

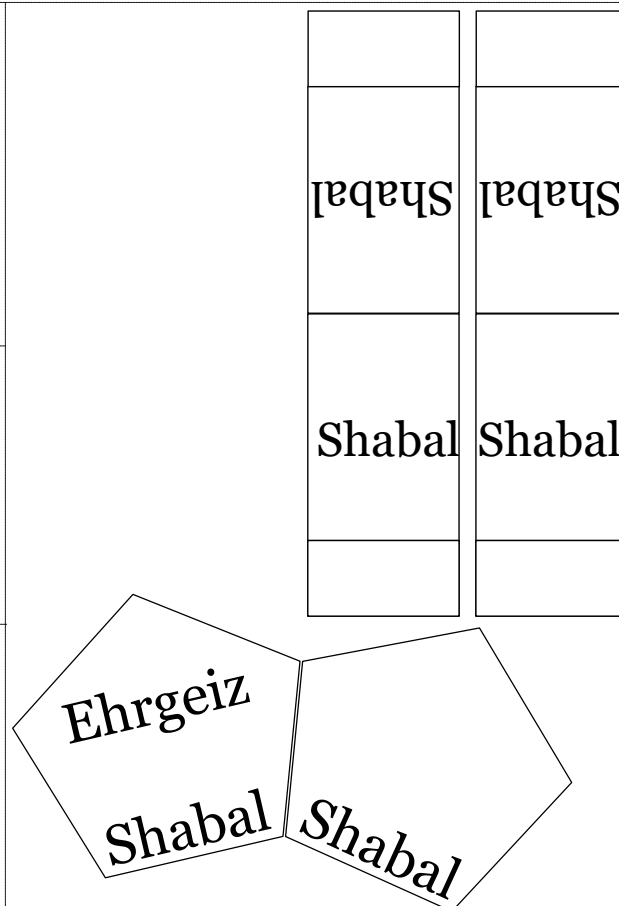
Supernova Dynasty

Shabals Haltungskarte	
Shabals Weg in den Abgrund Welchen Makel hat der Imperator? Vielleicht ist es eine körperliche oder emotionale Schwäche oder ein dunkler Fleck in seiner Vergangenheit. Vielleicht droht er selbst auf sein Herz zu hören?	Shabals Weg zum Herzen Welche Schwäche hat Shabal? Du könntest sie unter Druck setzen, sie offen fragen oder ihr deine eigene Schwäche offenbaren und sie bitten, dies zu erwidern. Dabei liegt es an dir, ob du sie dabei täuschst oder nicht.

Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin Welche Information über eine Order, die Shabal braucht, besitzt Nayiz? <i>Auf welchen verborgenen Kommunikationskanälen tritt Lok'Tar mit den übergelaufenen Planeten in Kontakt?</i> <i>Nayiz nutzte diese Wege in der Vergangenheit schon selbst.</i>
Nayiz, Mutter und Zensorin

Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin Was sollte Skoan für Shabal erledigen? <i>Skoan sollte die Nachschubwege der Rebellen im Renes Asteroidengürtel identifizieren und unschädlich machen.</i>
Skoan, Bruder und Veteran

Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin Gegen wen lässt sich Shabal durch Jaron leicht aufbringen? <i>Gegen Skoan, er wird Zeit seines Lebens für seinen Bruder und Imperator eine Gefahr bleiben, da ihm sein Ruf als Kriegsheld vorausseilt.</i>
Jaron, Sohn und Hetzer



Nayiz Zehel Gratararth, Mutter des Imperators und Zensorin des Wissens

mystisch | webend | suchend

Chronik

Manöver	Akt I				Akt II			
Order ausführen	○ □	□ ○ ○ ○ □			□ ○ ○ ○ □			
Einfluss nehmen		○ ○			○ ○			

Bonus



+

Dominanz



+

Ehrgeiz



Rang



Herkunft	Seit drei Generationen stehst du am verführerischen Fluss der Macht, an dem du dich jedoch noch nicht laben konntest. Doch in jener Zeit konntest du ungeahnte Geheimnisse der Dynastie in Erfahrung bringen oder Wissen, das für dich gefährlich werden könnte, sicher vor ihren Augen verschließen.
Selbstbild	Du bist eine Instanz, bei der andere Rat suchen. Dir obliegt die Verantwortung mit deinen Worten vorsichtig umzugehen, denn sie können Imperien stürzen oder Imperatoren krönen.
Wie agierst du?	Deine Instrumente sind Geheimnisse, Andeutungen und Rätsel. Deine eigenen Ziele weißt du zu verschleiern. Denn kommt jemand diesen auf die Spur, kommt er dir auf die Spur.
Ziel im Limbus	Dein Ziel ist es, die Geheimnisse deines Sohnes Azhar Gratararth, dem Imperator, zu bewahren. Und die Geheimnisse auszuspielen, die seine Macht stärken. Teste seine vermeintlichen Verbündeten mit Geheimnissen, die nicht wahr sein müssen.
Weg zum Herz	Du bist kalkuliert, exakt und kühl. Doch außer dem scheinst du nichts zu sein. Welches deiner eigenen Geheimnisse hat dazu geführt, dass du dein Herz verschließt?
Weg in den Abgrund	Bei all den Herrschern, die du hast kommen und gehen sehen, weißt du, es geht nicht um den Imperator sondern um den Thron. Sollte dir bei deinen Beobachtungen jemand auffallen, der unerschütterlicher ist als der Imperator selbst, wäre es deine Aufgabe ihr oder ihm auf den Thron zu verhelfen.

Supernova Dynasty

Nayiz' Haltungskarte

Nayiz Weg zum Abgrund	Nayiz Weg zum Herzen
Wer ist in Nayiz' Augen ein besserer Imperator? Aus welchen Gründen ist er besser geeignet? Wie erfährt Nayiz davon?	Warum hat Nayiz ihr Herz verschlossen? War es eine frühe Verletzung, ein Verlust oder ein schwerer Fehler, der sie etwas Wertvolles gekostet hat? Was führt dazu, dass sie sich jetzt daran erinnert?

Nayiz, Mutter und Zensorin

Welche Info hat Nayiz, die Skoan gegen den Feind helfen würde?

Nayiz ist im Besitz der Karten für das Tunnelsystem, dass die Minen auf den einzelnen Asteroiden verbindet. Sie dienten ihr in unsicheren Zeiten als Unterschlupf.



Skoan, Bruder und Veteran

Nayiz, Mutter und Zensorin

Für welche Order sollte Shabal Nayiz einsetzen?

Shabal sollte Nayiz für die Verhandlungen einsetzen, da ihr die Tuludar und ihre Eigenheiten bekannt sind. Sie kennt einige Geheimnisse, die die Neugier der Tuludar wecken könnten.



Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

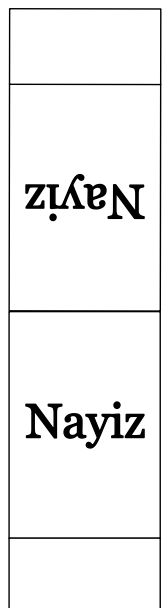
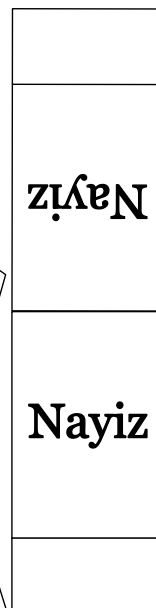
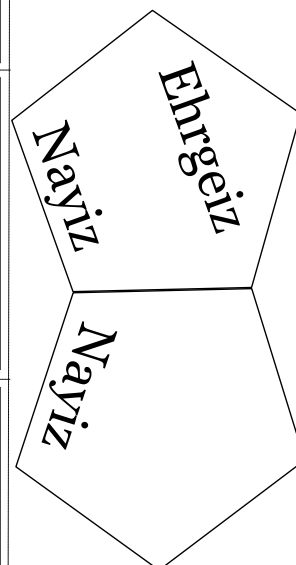
Nayiz, Mutter und Zensorin

Vor welcher äußeren Bedrohung erhofft sich Nayiz Schutz oder Rettung?

Vor der vereinigenden Macht der Shari. Wenn das Bündnis stark genug wird, wird auch Nayiz Agentennetzwerk darunter leiden.



Jaron, Sohn und Hetzer



Skoan Fratas Gratararth, Bruder des Imperators und Kriegsveteran

kalt | zynisch | kriegslüstern

Chronik

Manöver	Akt I				Akt II			
Order ausführen	○ □	□ ○ ○ ○ □			□ ○ ○ ○ □			
Einfluss nehmen		○ ○			○ ○			

Bonus



+

Dominanz



+

Ehrgeiz



Rang



Herkunft	Du bist der kleine Bruder von Azhar Gratararth, dem Imperator. Während er von kleinauf von Talent, Schicksal und Stärke gesegnet war, musstest du dir dein Ansehen im Dienste des Imperiums mühsam erkämpfen.
Selbstbild	Du bist eine Waffe aus Fleisch und machst kein Hehl daraus. In Deinem Blick liegt die Erinnerung an Dinge, über die niemand mehr spricht und nie sprechen darf.
Wie agierst du?	An der Front bist du jedem überlegen und du wirst jede Gelegenheit nutzen, dies zu beweisen. Den richtigen Pakt im Inneren zu schließen, kann dir nicht nur den Rücken freihalten sondern dir auch Wege und Waffen zur Verfügung stellen, um deine Einsätze noch effektiver zu gestalten.
Ziel im Limbus	Sorge persönlich für Stabilität nach Außen, sodass der Imperator sicher zurückkehren kann. Kümmere dich nicht um die niedrigen Belange innerhalb der Dynastie. Die anderen sehen das Große Ganze nicht.
Weg zum Herz	Deine Vergangenheit ist ein Grab. Wird es deine Zukunft auch sein? Eröffnet sich dir eine Welt den Friedens fernab der Schrecken des Krieges?
Weg in den Abgrund	Was ist, wenn dein Leben auf dem Schlachtfeld kein Zufall war, sondern eingefädelt wurde, sodass du fernab vom Thron bleibst?

Supernova Dynasty

Skoans Haltungskarte

Skoans Weg in den Abgrund

Was hätte aus Skoan werden können?

Wäre er zu einem friedlicheren Schicksal auserkoren gewesen oder wäre der Thron für ihn bestimmt gewesen? Hat der Imperator diesen Weg verhindert oder steckt etwas anderes dahinter?

Skoans Weg zum Herzen

Was kann sich Skoan für seine Zukunft erhoffen?

Wäre eine Zeit inneren Friedens möglich? Könnte er eine Heimat finden, in der er zur Ruhe kommt und sein Streben nach Konflikten endet?
Was weckt in ihm diese Hoffnung?

Skoan, Bruder und Veteran

Welche Information über eine Order, die Skoan braucht, besitzt Nayiz?

Nayiz kennt die Koordinaten des Heimatplaneten der Shari, denn sie war einst dort.

🗨 Nayiz, Mutter und Zensorin

Skoan, Bruder und Veteran

Wie hat Shabal Skoan geholfen, dein Ansehen zu verbessern?

Skoan ist einst vor einem Zweikampf gegen Lok'tar geflohen. Shabal hat dies so dargestellt, als hätte er einen hinterhältigen Anschlag der Shari überlebt.

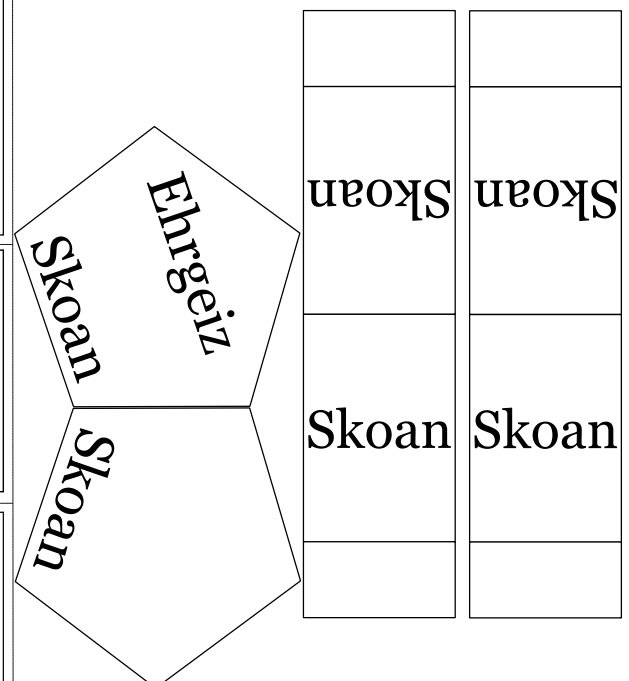
🗨 Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

Skoan, Bruder und Veteran

Gegen wen lässt sich Skoan durch Jaron leicht aufbringen?

Gegen Nayiz, sie war damals dabei, als der jetzige Imperator Azhar Gratararth, ihr Sohn und Skoans Bruder, ihren Ehemann und damaligen Imperatoren stürzte. Skoan war in der Zeit an der Front.

🗨 Jaron, Sohn und Hetzer



Jaron Zehel Gratararth, Sohn des Imperators und Hetzer

getrieben | manipulativ | analytisch

Chronik

Manöver	Akt I				Akt II			
Order ausführen	○ □	□ ○ ○ ○ □			□ ○ ○ ○ □			
Einfluss nehmen		○ ○			○ ○			

Bonus



+

Dominanz



+

Ehrgeiz



|

Rang



Herkunft	Du bist der Sohn des Imperators Azhar Gratararth. Geschützt durch den Schleier der Jugend hast du schon früh die Dynamiken der Verblendung und des Hasses beobachten können. So hast du dir angeeignet, die Macht der Gemeinschaft als ein Werkzeug und die Kraft der Ausgrenzung als Waffe einzusetzen.
Selbstbild	Einst wäre die Thronfolge dein Geburtsrecht gewesen. Das ist die einzige Wahrheit, die für dich eine Rolle spielt. Du lenkst die Ströme, damit dir die Macht zufließt: Du beschäftigst Gemeinschaften, indem du sie spaltest. Gestaltet sich das als zu komplizierst, brandmarkst du eine äußere Macht als Gefahr.
Wie agierst du?	Du hast gelernt den Fokus deines Gegenübers zu lenken: Was sollte ihn verletzen, wen soll er dafür als schuldig erachten und wie soll er mit ihm verfahren?
Ziel im Limbus	Du bist der Überzeugung, dass Chaos der perfekte Zustand für die Rückkehr des Imperators ist. Und wenn er nach jemandem sucht, der das Chaos sortiert, wer könnte dafür besser geeignet sein, als derjenige, der es akribisch angelegt hat?
Weg zum Herz	Das Gefühl der Einsamkeit und Abgeschiedenheit prägt deine Tätigkeit und treibt dich gleichzeitig an, dir deinen Platz im Imperium zu sichern. Doch was wäre, wenn dieser Schmerz nur für einen Moment verstummen würde und du eine Verbundenheit spüren würdest?
Weg in den Abgrund	Gerade weil Lug und Täuschung für dich an der Tagesordnung liegt, wiegt die einzige Wahrheit, an der du festhältst, so schwer für dich. Wenn du erfahren würdest, dass du nicht mehr der Protegé des Imperators wärst, gäbe es keinen Grund mehr, loyal zu ihm zu stehen.

Supernova Dynasty

Jarons Haltungskarte

Jarons Weg zum Abgrund

Wen hat der Imperator als Protegé auserkoren?

Ist es ein Konkurrent aus der eigenen Dynastie oder plant der Imperator sogar über eine Vereinigung zweier Dynastien einen Protegé mit anderen Wurzeln zu wählen? Warum zieht er die andere Person Jaron vor?

Jarons Weg zum Herzen

Welche ist Jarons wahre Gemeinschaft?

Stammt Jaron von einer anderen Dynastie ab? Ist der Imperator nicht sein Vater? Oder ist Jaron im Herzen mit einer anderen Gemeinschaft verbunden? Kann er zu seiner wahren Gemeinschaft zurückfinden oder hat der Imperator den Weg dorthin für immer versperrt?

Jaron, Sohn und Hetzer

Für welche Order sollte Shabal Jaron einsetzen?

Shabal sollte Jaron zu den Minen senden. Er könnte einzelne Splittergruppen wieder für das Imperium gewinnen und damit den Aufstand schwächen. Jaron hat dort vor Ort aber auch Feinde, denen er nicht wieder begegnen möchte.

Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

Jaron, Sohn und Hetzer

Welche Verbündeten hat Jaron, die Skoan gegen den Feind helfen würden?

Jaron steht in Kontakt mit einer kleinen Rebellengruppe der Shari, die sich gegen ihr eigenes Volk auflehnen. Diese könnten starke Verbündete sein. Jaron weiß, dass auch die Rebellen dann von ihm einen Gefallen einfordern könnten.

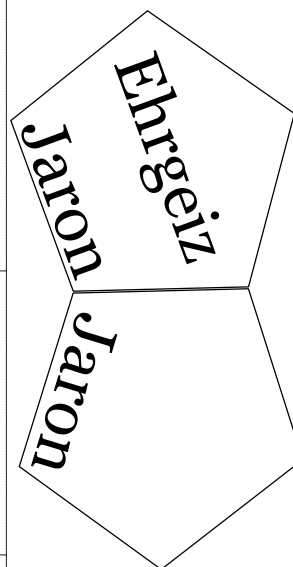
Skoan, Bruder und Veteran

Jaron, Sohn und Hetzer

Welches Geheimnis hat Jaron in einem schwachen Moment mit Nayiz geteilt?

Durch Jarons Brandreden auf einigen Randplaneten sind diese erst recht zu den Shari übergegangen. Er wollte die Produktivität durch Schüren von Angst erhöhen. Doch der Plan schlug fehl.

Nayiz, Mutter und Zensorin



Jaron	Jaron
Jaron	Jaron