

# SUPERNOVA DYNASTY

Schnellstarter PDF



Quest  
Office

# SUPERNOVA DYNASTY

Die *Supernova Dynasty Schnellstarter PDF V. 3* ist ein kostenloses Werk von Quest Office.  
Wir behalten uns vor Inhalte, Darstellung und Spielregeln im *Supernova Dynasty Rollenspiel* zu ändern.

Nutzt zum Online Spielen die Vorlagen für Foundry VTT oder playingcards.io zum Download auf [www.supernovadynasty.de](http://www.supernovadynasty.de). Oder druckt für das Spiel am Tisch die Seiten 22 bis 28 aus. Nutzt die Kurzübersicht auf Seite 21 um die wichtigsten Daten zu auf einen Blick zu behalten.

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](http://www.questoffice.online)

Autor:

Gianni Ventrella | [www.questoffice.online](http://www.questoffice.online)

Lektorat:

Jan Kabasci | [kabasci.itch.io](http://kabasci.itch.io)  
Konstantinos Vavelidis

Korrektorat:

Anna Gentner

Illustration:

Axel Kuckuk | [www.cuculum.de](http://www.cuculum.de)

Layout:

Sarah Kuckuk | [www.dreams-and-feathers.eu](http://www.dreams-and-feathers.eu)



[www.supernovadynasty.de](http://www.supernovadynasty.de)



# SUPERNOVA DYNASTY

## INHALT

WORUM GEHTS?	4
DIE GRATAGARTH DYNASTIE	5
VEREINFACHTE REGELN FÜR ONE-SHOTS	7
VORBEREITUNGEN	7
DER THRONSAAL	8
CHRONIK	9
ÜBERSICHT UND MANÖVER	10
DIE PHASEN	13
PHASE 3: DAS TRIBUNAL	14
CHARAKTERVORSTELLUNGEN	16
KURZÜBERSICHT	21
SEITEN ZUM AUSDRUCKEN	22 - 28

# Worum geht's?

Diese PDF enthält alles, was du für einen One-Shot in der Welt von *Supernova Dynasty* brauchst. Sie richtet sich an Personen mit Erfahrung in Pen-&-Paper- oder Erzählspielen.

*Supernova Dynasty* ist eine Space Opera oder ein Kammerspiel im Weltall, „Game of Thrones in Space“ trifft es gut. Es geht um Macht, Manipulation und den Weg zum eigenen Herzen. Der Fokus liegt auf Charakterspiel und Storytelling. Bis zu vier Personen können teilnehmen. Anstatt einer festen Spielleitung moderieren wechselnde Personen einzelne Szenen.

*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, denn das spielt nur eine untergeordnete Rolle. Die wahren Konflikte zwischen den Mächtigen und Durchtriebenen werden auf persönlicher Ebene geklärt. Jede Person am Tisch übernimmt die Rolle eines Mitglieds der *Gratagarth-Dynastie*. Diese Dynastie tyrannisiert seit Generationen die Galaxie. Die Handlung beginnt in einer heiklen Phase, in welcher der thronende Imperator abwesend ist.

Diese PDF enthält vereinfachte Regeln für einen ersten Einstieg. Im Grundregelwerk erwarten dich mehrere Dynastien, Rollen und Order zur Auswahl. Oder du kreierst deine eigenen. Dynastien können Familien oder Bündnisse von Einzelpersonen sein. Du kannst die Spielregeln damit auch weiter vertiefen.

Eure Agenda ist, eure Charaktere nach euren Vorstellungen zu spielen und nicht eine bestimmte Geschichte zu erzählen. Die Geschichte entsteht aus den Handlungen der Charaktere. Zwischendurch nehmt ihr die Rolle der *Moderation* an. Hier geht es darum, die Charaktere herauszufordern.

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

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

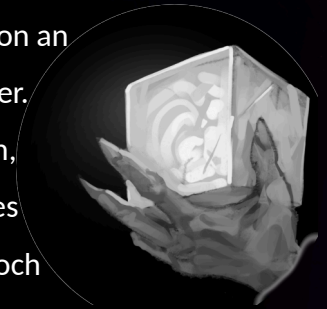
1. Andere Charaktere besitzen Informationen über euren Charakter, die ihn angreifbar machen: Die *Einflusskarten*. Ihr findet in dieser PDF vorbereitete *Einflusskarten*. Später könnt ihr selbst welche erstellen. Ihr entscheidet dann, mit welchen Mitteln eure Charaktere erpresst, erniedrigt oder anderweitig manipuliert werden können. Wird euer Charakter manipuliert, erhaltet ihr als Personen mehr Erzählrechte.

2. An den Charakteraufstellern auf dem *Thronsaal* seht ihr, welcher Charakter welche *Haltung* und damit Intention euch gegenüber hat. Eure Charaktere wissen das nicht. Ihr wisst, ob andere Charaktere gerade ehrlich sind oder euren Charakter täuschen wollen. Es steht euch frei zu entscheiden, ob euer Charakter manipuliert wird oder dem standhalten kann. Die Charaktere arbeiten gegeneinander, nicht ihr.

# Die Gratagarth Dynastie

Das Imperium umgreift die Galaxie wie eine Pranke. Seine Krallen bohren sich in jeden wehrlosen Planeten. Es besteht aus unzähligen Söldnerheeren, Unrechtsstaaten und tyrannischen Vasallen. Geführt wird das Imperium von den mächtigsten Dynastien. Eine unter ihnen hält den Vorsitz und stellt den Imperator: 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 *Gratagarths* die Herrschaft an sich rissen, wurde damit gebrochen. Weder reichen sie den Thron an andere Dynastien noch an die eigenen einst rechtmäßigen Thronfolger weiter. Es scheint, als hätten sie durch eine Verbindung aus Genmanipulation, technologischer Optimierung und dunkler Spiritualität die Grenzen des Menschlichen überwunden. Sie altern nicht. Und so wechselt der Thron nur noch durch Umstürze innerhalb der Dynastie zur nächsten Generation.



Diese diabolische Strenge, mit der die Dynastie herrscht, legt ihre Ketten nicht nur um die Galaxie, sondern auch um die eigene Blutlinie. Unter ihren Mitgliedern herrschen Schikane, Manipulation und Täuschung. Es ist nicht unüblich, dass *Gratagarths* ihre eigenen Geschwister oder Kinder in einen Hinterhalt ihrer Feinde geraten lassen, damit sie ihre Lektion lernen. Diese Gleichgültigkeit lässt einen nur erahnen, welche unsagbaren Schrecken auf jene warten, die sich gegen die Dynastie stellen.

In den Chroniken der *Gratagarths* wird dieser Umgang als *Haltung des Limbus* bezeichnet. Diese permanente Einschüchterung ist der Preis für Macht und Zusammenhalt. Um den *Limbus* aufrechtzuerhalten, kennt die Dynastie drei *Innere Ordnern*:



Die erste Order lautet *Nähre den Limbus*. Sie fordert die Familie auf, sich durch Intrigen und Machtspiele gegenseitig wachsam zu halten.

Die zweite Order ist *Meide den Abgrund*. Es ist verboten, offen 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 Herzen* heißt die dritte *Innere Order*. Trotz aller Kontrolle schlägt in jedem Wesen 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 die *Äußeren Ordnern* eine zentrale Rolle. Sie definieren die aktuellen Ziele der Dynastie in Politik und Militär und können vielfältig sein. Oft geht es weniger darum, diese Ziele zu erreichen, als sich durch sie zu profilieren. Eine *Äußere Order* kann Vertragsverhandlungen mit der galaktischen Handelsföderation betreffen, die Jagd nach einem Doppelagenten im Netzwerk des Imperiums oder das Verhindern einer Allianz zweier mächtiger Dynastien. Auch wenn viele *Gratagarths* solche Entwicklungen aus Arroganz unterschätzen, erkennen die Umsichtigen darin eine wachsende Bedrohung.

Doch nun gerät das Gefüge ins Wanken: Der Imperator hat den 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. Eine Phase der Umwälzungen beginnt. 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 in ihren eigenen Reihen 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?

Wie auch immer: Wenn der Imperator zurückkehrt, wird das *Tribunal* über dich richten.



# 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.

Grundsätzlich gilt:

Es wird unterschieden zwischen Charakteren, die von Personen gespielt werden, und *äußeren Kräften*. Dies sind alle Individuen und Gruppierungen, die keine spielbaren Charaktere darstellen.

Über *Äußere Kräfte* dürfen neue Fakten etabliert werden, solange sie nicht im Widerspruch zu bereits etablierten Fakten stehen. Wird über einen fremden Charakter ein Fakt etabliert, muss die Person, die den Charakter spielt, damit einverstanden sein.

## 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*, zwei *Chronik Marker (C)*
- Legt das Übersichtsblatt *Die Gratagarth-Dynastie* mit der *Chronik* auf den Tisch.
- Legt den *Ehrgeiz-Marker* mit der leeren Seite nach oben auf das passende Feld in der *Chronik*.
- Legt die zwei *Chronik Marker* auf das Startfeld eures Charakters in der *Chronik*.
- Schneidet den *Phasen Marker* und die *Äußere Kräfte* Karten aus dem Blatt mit dem *Thronsaal* aus.
- Legt den *Phasen Marker* auf das Feld 0 der *Phasen Leiste* in der *Chronik*.
- Legt die *Äußere Kräfte* Karten als Stapel auf den Tisch.
- 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*.
- Stellt den anderen *Aufsteller* eures Charakters vor euch hin, sodass ihr erkennen könnt, wer wen spielt.
- Schneidet das Blatt mit den *Äußeren Ordnern* in die markierten Teile: Ein Teil mit den 3 äußeren Order, 9 Eskalationen.
- Legt die *Äußeren Order* in die Tischmitte.
- Mischt die 9 *Eskalationen*. Legt sie verdeckt als Stapel zu den *Äußere Kräfte* Karten auf den Tisch.
- Die *Einflusskarten* werden vor Beginn des ersten Akts zu anderen Charakteren weitergegeben. Auf jeder Einflusskarte steht hinter der Sprechblase der Charakter, an den ihr sie weitergebt. Bei weniger als vier Personen werden die nicht verwendeten *Einflusskarten* aus dem Spiel entfernt.
- Legt die *Haltungskarte* eures Charakters neben den *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 wird die Hälfte der Karten umgedreht und anschließend gemischt.)

# DER THRONSAAL

## HALTUNGEN

Die drei Treppen zum Thron stehen für die drei *Haltungen*. Die Charaktere können einmal im Laufe des Spiels ihre *Haltung* ändern: Vom *Limbus* zum *Herzen* oder vom *Limbus* zum *Abgrund*. Die Charaktere können auch im *Limbus* bleiben.

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

## AGENDA DER HALTUNG

Jeder Charakter nimmt eine von drei möglichen *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.

Sobald ein Charakter die *Haltung* gewechselt hat, kann er entsprechend intrigant und aufrührerisch gegenüber dem Imperator agieren.

Begibt er sich in die *Haltung* des *Abgrunds* versucht er, den Thron des Imperators an sich zu reißen. Es geht darum, die Strukturen zu erhalten, aber den Imperator ersetzen.

Im *Herzen* geht es darum, den tyrannischen Mächtschaften des Imperators ein Ende zu setzen und damit auch die drei *Inneren Ordnern* außer Kraft zu setzen. Damit löst sich der Charakter von den manipulativen Verstrickungen und versucht, den teuflischen Kreislauf der eigenen Dynastie zu durchbrechen.

Konkretes dazu findet ihr auf den Charakterblättern.

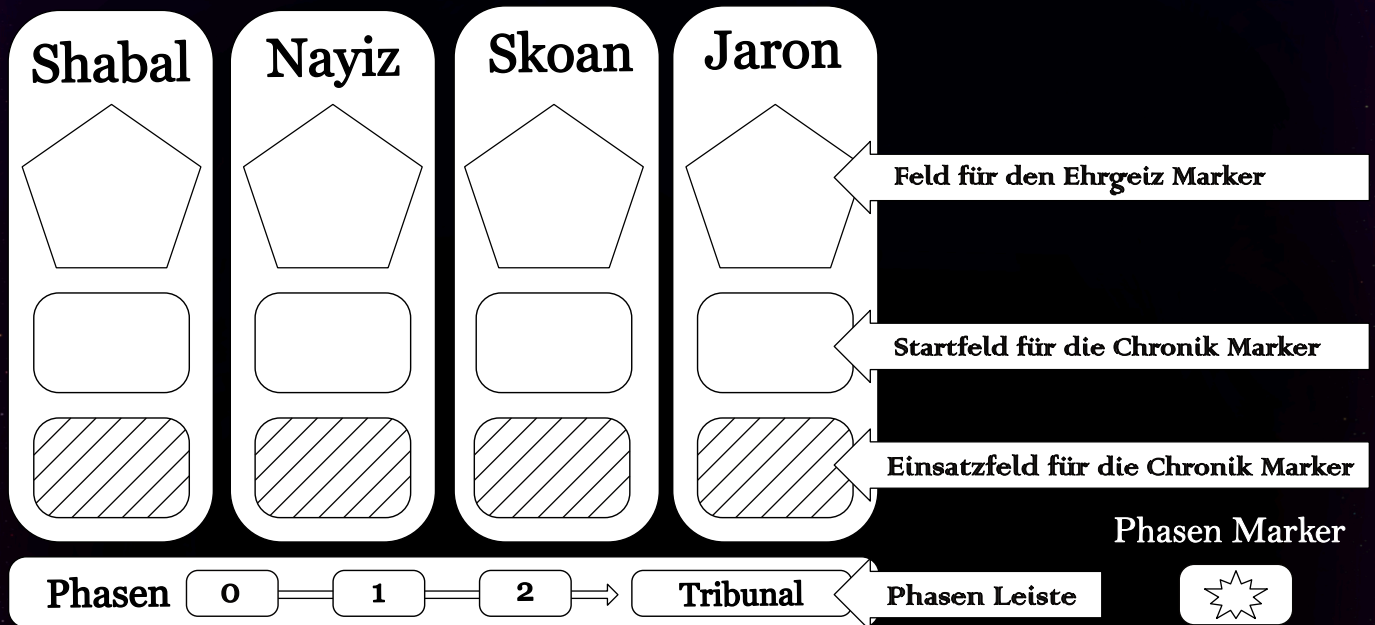
## DOMINANZ

Jede *Stufe* auf den Treppen steht für einen bestimmten Wert an *Dominanz*. Haltet eure *Dominanz* immer auf dem aktuellen Stand, indem ihr die *Aufsteller* im *Thronsaal* auf die entsprechende Stufe stellt.

*Dominanz* kann durch das Spielen von *Manövern* steigen. 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 Spielgeschehen.



## DIE CHRONIK



Auf der *Chronik* haltet ihr fest, ob euer Charakter *ehrgeizig* ist, wie viel *Manöver* ihr in dieser *Phase* schon gespielt habt und in welcher *Phase* des Spiels ihr euch befindet.

- Zu Beginn zeigt der *Ehrgeiz Marker* die leere Seite. Wie ihr mit dem *Ehrgeiz Marker* umgeht, findet ihr im *Manöver: Order ausführen*.
- Die zwei *Chronik Marker* liegen zu Beginn im *Startfeld* eines jeden Charakters.
- Der *Phasen Marker* liegt zu Beginn auf der *Phasen Leiste* auf dem Feld 0. Mehr über *Chronik Marker* und den Ablauf der *Phasen*, erfahrt ihr im Kapitel *Die Phasen*.

# ÜBERSICHT

*Supernova Dynasty* ist in *Phasen* eingeteilt, in denen einzelne Szenen nacheinander gespielt werden. Die *Szenen* können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Alle Personen befinden sich stets in derselben *Phase*. Ein One-Shot dauert in der Regel etwa drei Stunden.

## ABLAUF

### Phase 0: Was bisher geschah.

Jede Person löst die *Manöver*: *äußere Kräfte*\* und *Order ausführen*\* aus.

### Phase 1: Die Charaktere werden aktiv.

Freie Szenen: Alle Charaktere können frei agieren und zwei beliebige *Manöver*\* einsetzen.

### Phase 2: Die Geschichte nimmt ihren Lauf.

Freie Szenen wie Phase 1: Alle Charaktere können frei agieren und zwei beliebige *Manöver*\* einsetzen.

### Phase 3: Das Tribunal

Die Erzählrechte über den Imperator und das Ende werden ermittelt und die Szenen dazu gespielt.

\*Wenn Personen ein *Manöver* auslösen, greift eine Regel, die den weiteren Verlauf der Geschichte beeinflusst. Die Details werden später erklärt.

## SZENEN ERÖFFNEN UND AUSSPIELEN

Wenn du eine *Szene* eröffnest, setzt du dafür den Rahmen:

- Wo spielt die *Szene* und welche Charaktere und welche *äußeren Kräfte* sind involviert?
- Andere Personen können bei dir anfragen, ob ihre Charaktere auch erscheinen dürfen.

Was genau geschieht und mit welcher Zielsetzung, kann sich im Verlauf der *Szene* noch ergeben. Eine *Szene* sollte nicht viel länger als 5 Minuten dauern. Eine *Szene* kann auch in wenigen Sätzen ausgespielt werden. Spätestens nachdem ein *Manöver* ausgeführt und seine Konsequenzen festgelegt wurden, sollte die *Szene* beendet werden.

## MODERATION

In allen *Szenen*, in denen *Äußere Kräfte* beteiligt sind, übernimmt eine Person am Tisch die Rolle der *Moderation*. Beispiele für solche *Szenen* sind: Verhandlungen mit den Tuludar, der Einsatz von Agenten zur Informationsbeschaffung über eine konkurrierende *Dynastie* oder der Einsatz einer *Streitmacht* der Rebellen im Kampf etc.

Eine der Personen, die auf der *Äußeren Order* als *Moderation* eingetragen ist, übernimmt diese Rolle. 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.

## MANÖVER: ORDER AUSFÜHREN

Hier geht es wortwörtlich darum, auf eine Äußere *Order* einzuwirken, also etwas zu erobern, zu entdecken, zu verhandeln, zu zerstören etc.

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.

### 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.“

- Zeigt dein *Ehrgeiz Marker* zu Beginn der *Probe* die leere Seite, steigt deine *Dominanz* um 1.
- Zeigt dein *Ehrgeiz Marker* zu Beginn der *Probe* die *Portrait Seite*, steigt deine *Dominanz* um 2. Wende den *Ehrgeiz Marker* auf die leere Seite.

### 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.“

- Zeigt dein *Ehrgeiz Marker* zu Beginn der *Probe* die *Portrait Seite*, darfst du die *Probe* einmal wiederholen. Gelingt dann die *Probe*, wendest du den *Ehrgeiz Marker* auf die leere Seite. Deine *Dominanz* steigt um 1.

Gelingt die *Probe* erneut nicht, bleibt der *Ehrgeiz Marker* auf der *Portrait Seite* liegen.

- Zeigt dein *Ehrgeiz Marker* zu Beginn der *Probe* die leere Seite, wende ihn jetzt auf die *Portrait Seite*. Deine *Dominanz* ändert sich nicht.

Zusammengefasst kannst du die *Portrait Seite* deines *Ehrgeiz Markers* wenden, um die *Probe* zu wiederholen oder damit deine *Dominanz* um 2 statt 1 steigt.

- Bewege deinen *Aufsteller* ggf. auf die entsprechende Stufe des *Thronsaals*.
- Bewege einen deiner *Chronik Marker* auf das *Einsatzfeld* in der *Chronik*.

## 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. 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!“

- Jedes Mal, wenn du *Einfluss* nimmst, steigt deine *Dominanz* um 1. Bewege deinen Aufsteller entsprechend dem neuen Wert auf die nächste Stufe des *Thronsaals*.
- Bewege einen deiner *Chronik Marker* auf das Einsatzfeld in der *Chronik*.

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.

## MANÖVER: ÄUSSERE KRÄFTE

Bei diesem *Manöver* übernimmst du die Rolle der *Moderation* und spielst nicht deinen eigenen Charakter. Stattdessen kannst du eine *Eskalation* ziehen oder in der Rolle einer beliebigen *äußeren Kraft* agieren:

- Nimm eine *Äußere Kräfte* Karte zu dir.
- Bewege einen deiner *Chronik Marker* vom *Startfeld* auf das *Einsatzfeld* deiner *Chronik*.

Bei diesem *Manöver* könntest du z.B. mit einem Kreuzer der Shari die Basis eines Charakters angreifen oder mit den Rebellen ein Raumschiff des Imperiums kapern und dadurch zu mehr Ausrüstung und Waffen kommen. Es kann aber auch bei einer knappen Meldung bleiben, wie: „Unser Geheimdienst meldet uns, dass sich eine bisher anonyme Dynastie bei der Handelsföderation gegen uns ausspricht und ein verlockendes Gegenangebot unterbreitet“, oder „Auf allen Nachrichtensendern ist inzwischen von den Revolten im Asteroidengürtel zu hören. Es entsteht der Eindruck, wir hätten die Situation nicht im Griff.“

Beziehst du einen anderen Charakter in die Szene ein, kann dieser das *Manöver: Order ausführen* nutzen, um auf die Konsequenzen deines Eingreifens zu reagieren. Hat der Charakter in dieser *Phase* keine *Manöver* mehr zur Verfügung, verschiebt die Auflösung der Szene in die nächste Phase.

# DIE PHASEN

## PHASE 0: WAS BISHER GESCHAH

In Phase 0 wird ermittelt, was unmittelbar vor Beginn der eigentlichen Handlung geschehen ist. Zwei Manöver werden auf vereinfachte Weise abgehandelt:

- *Manöver: Order ausführen*

Mit welchen Startbedingungen beginnen die Charaktere?

Jede Person führt eine Probe für den eigenen Charakter durch und wendet die regeltechnischen Konsequenzen ohne narrative Ausgestaltung an. Der Charakter erhält *Dominanz 1* oder *Ehrgeiz*.

- *Manöver: äußere Kräfte*

Welche Eskalationen wurden durch *äußere Kräfte* ausgelöst?

Jede Person kann eine *Eskalation* ziehen. Lest diese laut vor und legt sie offen zu den *äußeren Ordnern*.

Verschiebt dann den *Phasen Marker* auf Phase 1.

## PHASE 1 UND PHASE 2: DIE CHARAKTERE AGIEREN UND DIE GESCHICHTE NIMMT IHREN LAUF

Spielt die Szenen in beliebiger Reihenfolge. Jede Person löst pro *Phase* zwei *Manöver* aus.

Wenn alle *Chronik Marker* aller Charaktere im *Einsatzfeld* liegen, könnt ihr die nächste *Phase* beginnen: Legt den *Phasen Marker* auf das nächste Feld der *Phasen Leiste*. Legt alle *Chronik Marker* auf das *Startfeld*.

## HALTUNGSKARTE

In den *Phasen 1* und *2* werden die *Haltungskarten* eingesetzt.

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, schau 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.

Wenn dein Gegenüber auf dein Angebot eingeht und seine *Haltung* ändert:

- Lege die *Haltungskarte* des anderen Charakters bei dir ab.
- 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*.

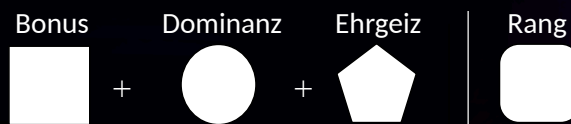
Vernachlässigt diese Regel gerne in den ersten Szenen oder bei eurem ersten One-Shot. Wenn ihr das Gefühl habt, ihr könnt routiniert mit den Spielregeln umgehen, könnt ihr euch durch den Einsatz der *Haltungskarten* neuen Herausforderungen widmen.

## PHASE 3: DAS TRIBUNAL

Das *Tribunal* bezeichnet die Phase des One-Shots, in dem der Imperator zurückkehrt und jeder Charakter eine Abschlusszene erhält. Bevor es in den erzählerischen Teil dieser Phase geht, wird ermittelt, wer die Erzählrechte über den Imperator und über das Ende erhält. Für die folgenden Schritte benötigst du die Leiste neben deiner *Chronik*.

Es werden keine *Manöver* in dieser *Phase* ausgelöst.

Die *Haltung* wird nicht mehr geändert.



### BONI UND ERZÄHLRECHT ÜBER DEN IMPERATOR ERMITTELN

*Boni* können unabhängig vom eigenen Charakter auf beliebige *Haltungen* verteilt werden, um diese zu stärken. In diesem Schritt wird auch entschieden, wer die Erzählrechte über den Imperator erhält. Führt die folgenden Schritte aus:

1. Wie viele *Einfluss-*, *Haltungs-* oder *äußere Kräfte* Karten hast du im Laufe des One-Shots gesammelt?
2. Der Spieler mit der höchsten Summe erhält die Erzählrechte über den Imperator. Herrscht hier Gleichstand, könnt ihr euch die Rechte nach Absprache aufteilen oder auswürfeln.
3. Verteile Marker in der Höhe der Summe mithilfe von Markern z.B. Würfeln auf die verschiedenen *Haltungen* im *Thronsaal*.

Beispiel: Hermann hat 2 *Einfluss-*, 1 *Haltungs-* und 1 *Äußere Kräfte* Karte gesammelt. Seine Summe 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 Zahl auf der Stufe deines Charakters im *Thronsaal* ein.
3. Trage bei *Ehrgeiz* 1 ein, falls dein *Ehrgeiz-Marker* die Portrait-Seite zeigt und 0 wenn nicht.
4. Addiere *Bonus*, *Dominanz* und *Ehrgeiz* und würfle entsprechend viele Proben.
5. Trage die Anzahl an Erfolgen bei *Rang* ein.

Beispiel: Blues *Haltung* hat einen *Bonus* von 1. Sie hat eine *Dominanz* von 4. Ihr *Ehrgeiz-Marker* zeigt die Portrait Seite, sie addiert 1. Insgesamt legt sie also 6 Proben ab. Sie hat 4 *Erfolge*. Sie trägt 4 bei *Rang* ein.

### ERZÄHLRECHT ÜBER DAS ENDE DER GESCHICHTE ERMITTELN

Die Person mit dem höchsten *Rang* erhält das Erzählrecht über das Ende der Geschichte. Sie erzählt die letzte Szene. Sollte es Gleichstand beim *Rang* geben, ist die höhere *Dominanz* ausschlaggebend. Herrscht immer noch 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 die letzte Szene.

#### BEGEGNUNGEN ERZÄHLEN

Alle außer der Person, die die letzte Szene erzählt, entscheidet:

Begegnet ihr Charakter dem Imperator oder nicht?

- Ohne Begegnung: Die Person erzählt die Szene frei.
- Mit Begegnung: Der Imperator bestimmt über das Schicksal des Charakters. Wenn die Person mit dem Erzählrecht über den Imperator ihre Szene gestaltet, kann eine Person ihrer Wahl das Erzählrecht übernehmen.

Die letzte Szene gestaltet die Person, die den höchsten Rang hat bzw. die Erzählrechte dafür erhalten hat. In dieser darf sie dann nicht nur vom Schicksal ihres Charakters erzählen, sondern auch von dem des Imperators. Sie entscheidet darüber, ob und wie der Imperator aus der Begegnung kommt und auch was in Folge mit der *Gratagarth-Dynastie* und dem Imperium geschieht.

Diese Entscheidungen sollten zur *Haltung* ihres Charakters passen.



# 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.

# 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 Gratagarth, 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.

# Charaktervorstellung

Skoan Fratas Gratagarth, Bruder des Imperators und Kriegsveteran



Herkunft	Du bist der kleine Bruder von Azhar Gratagarth, 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?

# Charaktervorstellung

Jaron Zehel Gratagarth, Sohn des Imperators und Hetzer der Welten



- Herkunft** Du bist der Sohn des Imperators Azhar Gratagarth. 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

Der Schnellstarter hat dich neugierig gemacht?

Dann order jetzt das *Supernova Dynasty* Rollenspiel:



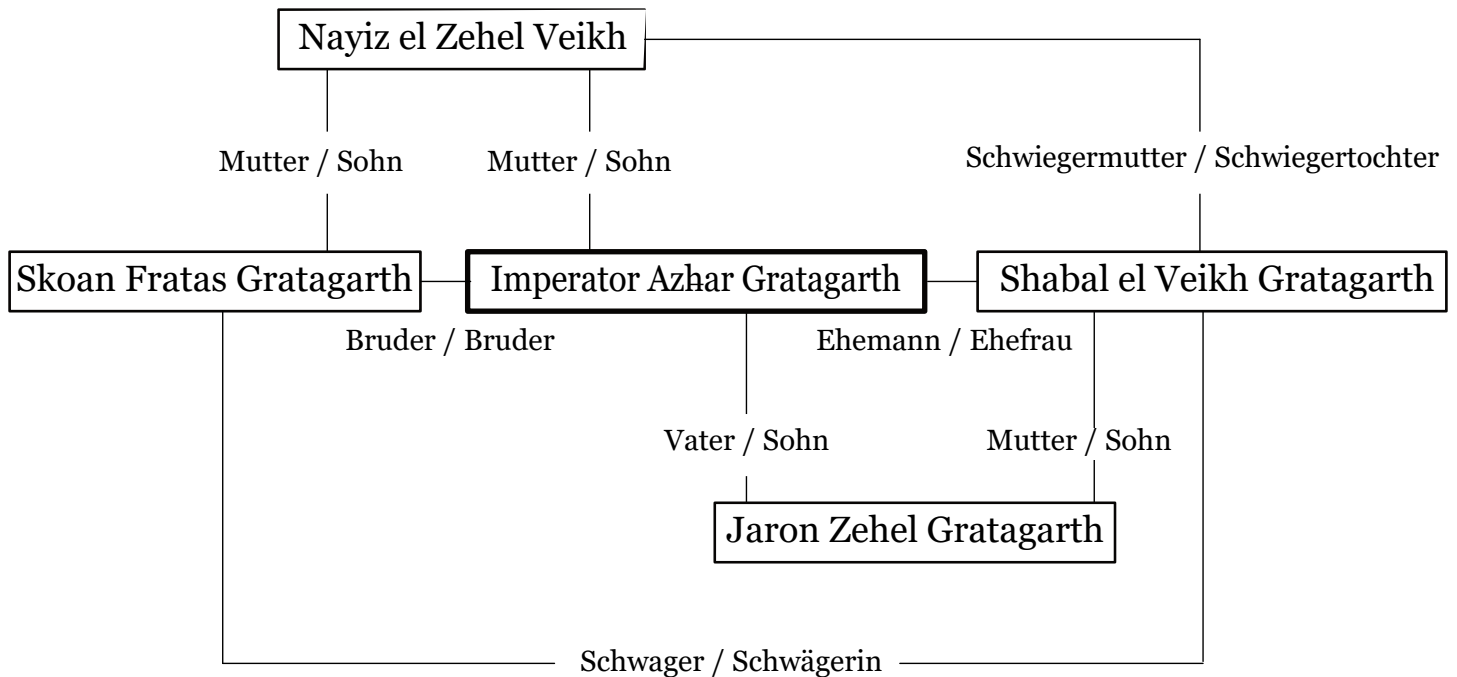
[www.supernovadynasty.de](http://www.supernovadynasty.de)

- **Wähle aus zahlreichen Dynastien und Order oder kreiere deine eigenen!**  
Stehst du an der Spitze des Imperiums oder kämpfst du dich aus der Bedeutungslosigkeit bis zum Thron?
- **Schlüpfe in eine von vielen Rollen oder gestalte deinen eigenen Charakter!**  
Nutzt du die Sehnsüchte deines Gegenübers, treibst du einen Keil zwischen ihm und seine Verbündeten oder nutzt du eine der vielen weiteren manipulativen Techniken?
- **Gestalte dein eigenes Drama!**  
Welche Schwächen treiben dich an? Welche düsteren Geheimnisse verbirgst du? Und welchen Lastern kannst du nicht entkommen?
- **Welche Wege führen dich aus dem Limbus?**  
Entscheide selbst, was dich in den Abgrund treibt oder dein Herz berührt!



# Kurzübersicht

## Charaktere der Gratagarth Dynastie



## Äußere Order

Order:	Order:	Order:
<b>Lass uns zusammen spielen</b> Die <b>Handelsföderation</b> kontrolliert die <b>Stermentore</b> . Dies sind weit verstreute Sprungtore in der Galaxie. Verhandelt eine Mitnutzung für uns aus! Wichtige Personen Die <b>Tuludar</b> , ein emotionsloses Schwarmbewusstsein, führt die Verhandlungen und sind trotzdem auf ihre Art kindlich neugierig.	<b>Staub zu Staub</b> Die <b>Minenarbeiter</b> im Renes <b>Asteroidengürtel</b> rebellieren. Zerschlagt die Rebellion, lasst die Minen unversehrt! Wichtige Personen Die Rebellenführer <b>Kent</b> und <b>Pria</b> sind in den Zielen vereint, doch in den Methoden getrennt. Pria schlägt zu, während Kent noch taktiert.	<b>Was deins ist, ist meins</b> Die angriffslustigen <b>Shari</b> überzeugen immer mehr Planeten des Imperiums, sich gegen uns aufzuwiegeln. Zerschlagt die neuen Bündnisse! Wichtige Personen <b>Lok'tar</b> , der mächtige Stammesführer der Shari, hat eine Schwäche für Beute und Ruhm.

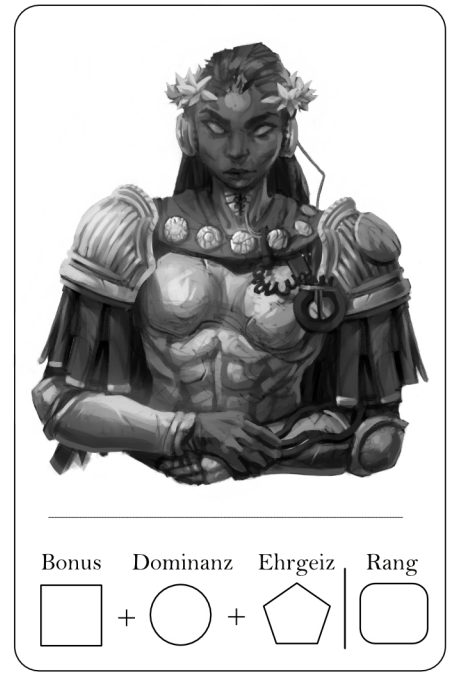
## Manöver

◇ Einfluss nehmen	Beeinflusse andere Charaktere, indem du eine Einflusskarte gegen sie ausspielst.	+1 Dominanz
◇ Order ausführen	Lege eine Probe ab, um einen Erfolg in einer Order zu erreichen.	Erfolg mit Nachteil: +1 Dominanz Mißerfolg mit Vorteil: + Ehrgeiz
◇ Äußere Kräfte	Übernimm die Rolle der Moderation und spiele eine äußere Kraft oder ziehe eine Eskalation.	+1 Karte

# Shabal el Veikh Gratagarth, Ehefrau des Imperators und oberste Befehlshaberin

gefürchtet | erhaben | kalkulierend

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 überhaupt sein und diese Person würdest du erwähnen.



Bonus Dominanz Ehrgeiz Rang

□ + ○ + ⬠ | □

Supernova Dynasty

## Shabals Haltungskarte

<b>Shabals Weg in den Abgrund</b> 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?	<b>Shabals Weg zum Herzen</b> Welche Schwäche hat Shabal? Offenbart sie ihre Schwäche eher oder unter großem Druck oder wenn sie sich in Sicherheit wähnt? Vielleicht ist sie bereit, eine Schwäche einzugestehen, wenn es ihr gegenüber ebenso tut?
---	--

**Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin**  
 Welche Information über eine Order, die Shabal braucht, besitzt Nayiz?  
**Psioniker dienen als geheime Kommunikationskanäle zwischen Lok'Tar und den übergelaufenen Planeten.**  
*Nayiz nutzte diese Wege in der Vergangenheit schon selbst. Es wäre vermessen solche Geheimnisse zu hüten, wenn das wohl des Imperiums davon abhängt.*  
 ☞ Nayiz, Mutter und Zensorin

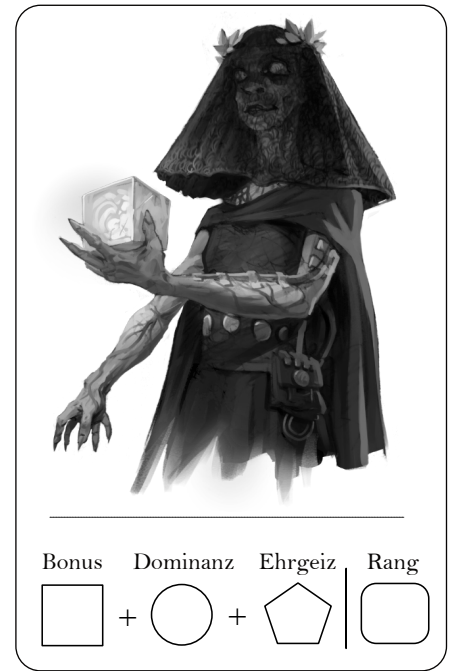
**Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin**  
 Was sollte Skoan für Shabal erledigen?  
**Skoan sollte die Nachschubwege der Rebellen im Renes Asteroidengürtel identifizieren und unschädlich machen.**  
*Skoan hat dies für Shabal erledigt auch wenn es im Verborgenen stattfand und weniger Ruhm und Schlachtenlärm versprach.*  
 ☞ 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 Gratagarth, Mutter des Imperators und Zensorin des Wissens

mystisch | webend | suchend

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 Gratagarth, 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

Wer ist in Nayiz' Augen ein besserer Imperator?

Aus welchen Gründen ist er besser geeignet?  
Wie erfährt Nayiz davon?

### Nayiz Weg zum Herzen

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 besitzt Karten für das Tunnelsystem der Minen.**

*Sie dienten ihr in unsicheren Zeiten als Unterschlupf. Zu ihrem eigenen Nachteil wäre sie gegenüber dem Imperium verpflichtet dieses Geheimnis preiszugeben.*

☞ 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. Gleichzeitig gibt es Informationen, die die Tuludar ihr nicht entlocken dürfen.*

☞ Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

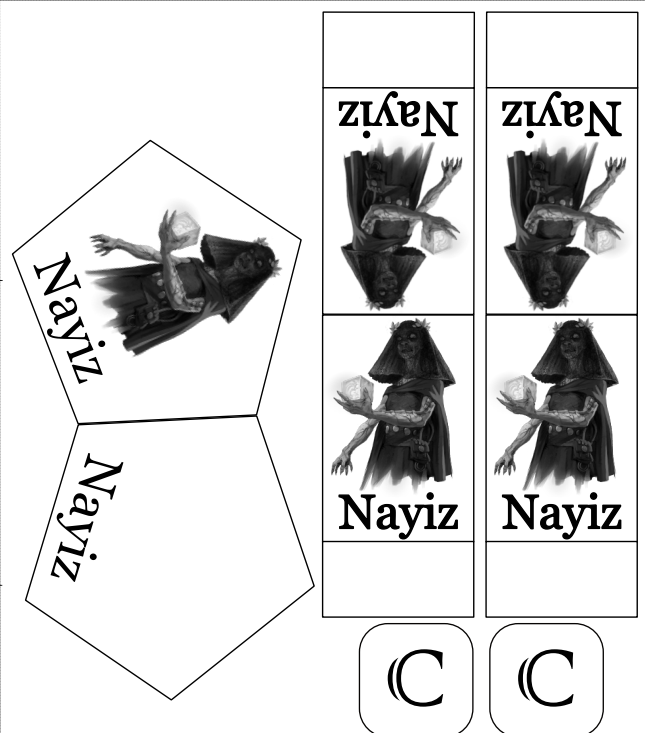
### Nayiz, Mutter und Zensorin

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 Gratagarth, Bruder des Imperators und Kriegsveteran

kalt | zynisch | kriegslüstern

Herkunft	Du bist der kleine Bruder von Azhar Gratagarth, 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?



Bonus  + Dominanz  + Ehrgeiz  | Rang

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. Skoan verspricht sich von einem Angriff Ehre und Ruhm.**

*Nayiz war aus ungeklärten Gründen 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 es so dargestellt, als hätte er einen hinterhältigen Anschlag der Shari überlebt.**

*Skoan möchte, dass das unter Verschluss bleibt.*

☞ Shabal, Ehefrau und Befehlshaberin

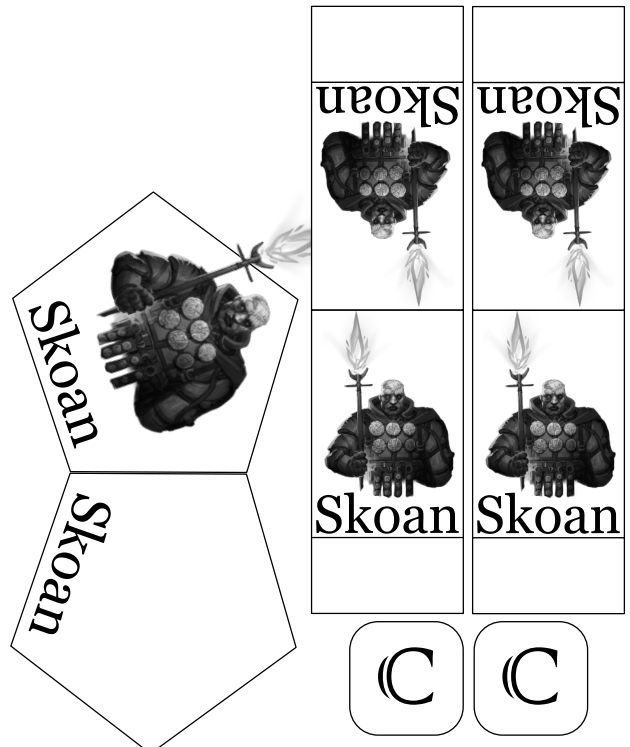
### Skoan, Bruder und Veteran

Gegen wen lässt sich Skoan durch Jaron leicht aufbringen?

**Gegen Nayiz. Sie war damals dabei, als der jetzige Imperator ihren Ehemann und damaligen Imperatoren stürzte.**

*Skoan war in der Zeit an der Front fernab des Imperiums. War die nur Zufall?*

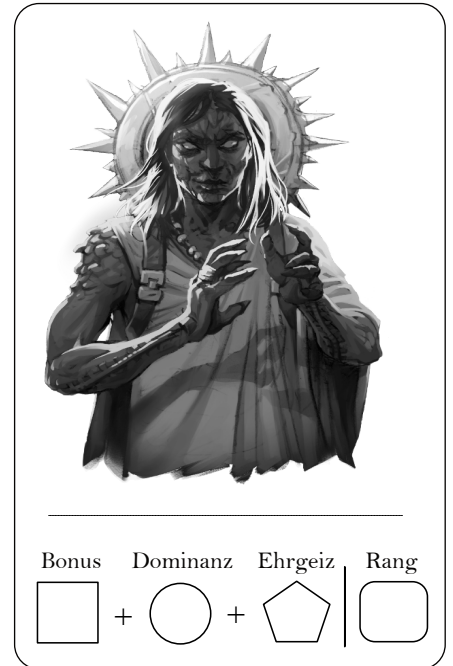
☞ Jaron, Sohn und Hetzer



# Jaron Zehel Gratagarth, Sohn des Imperators und Hetzer

getrieben | manipulativ | analytisch

Herkunft	Du bist der Sohn des Imperators Azhar Gratagarth. 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 spürst?
Weg in den Abgrund	Gerade weil 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 Protégé 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 Protégé auserkoren?

Ist es ein Konkurrent aus der eigenen Dynastie oder plant der Imperator sogar über eine Vereinigung zweier Dynastien einen Protégé 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 hadernde Rebellen wieder für das Imperium gewinnen und damit den Aufstand schwächen.**

*Jaron hat dort vor Ort 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 Splittergruppe der Shari, die sich gegen ihr eigenes Volk auflehnen.**

*Jaron ist verpflichtet solche Kontakte zum Vorteil des Imperiums zu nutzen. Die Splittergruppe könnte dann aber auch von ihm etwas einfordern.*

Skoan, Bruder und Veteran

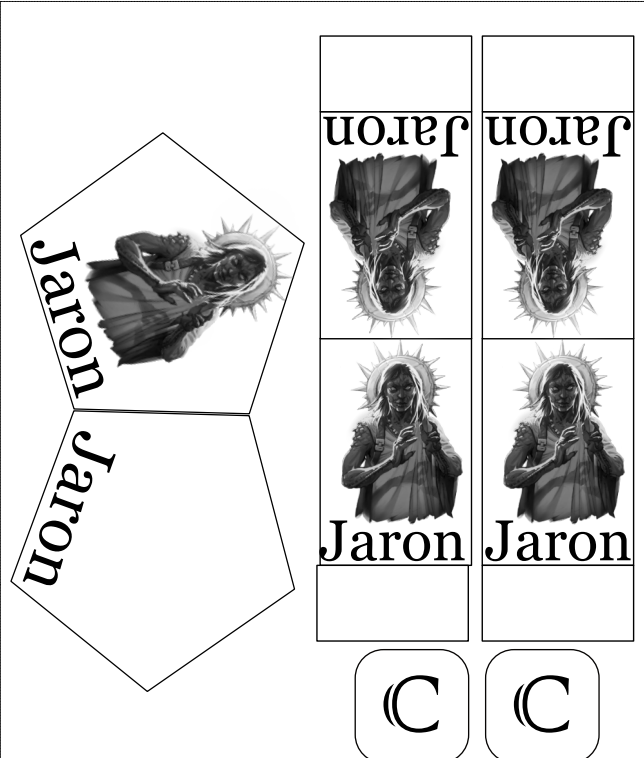
### Jaron, Sohn und Hetzer

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 hatte ihnen durch das Schüren von Angst in die Hände gespielt.**

*Jaron möchte, dass das unter Verschluss bleibt.*

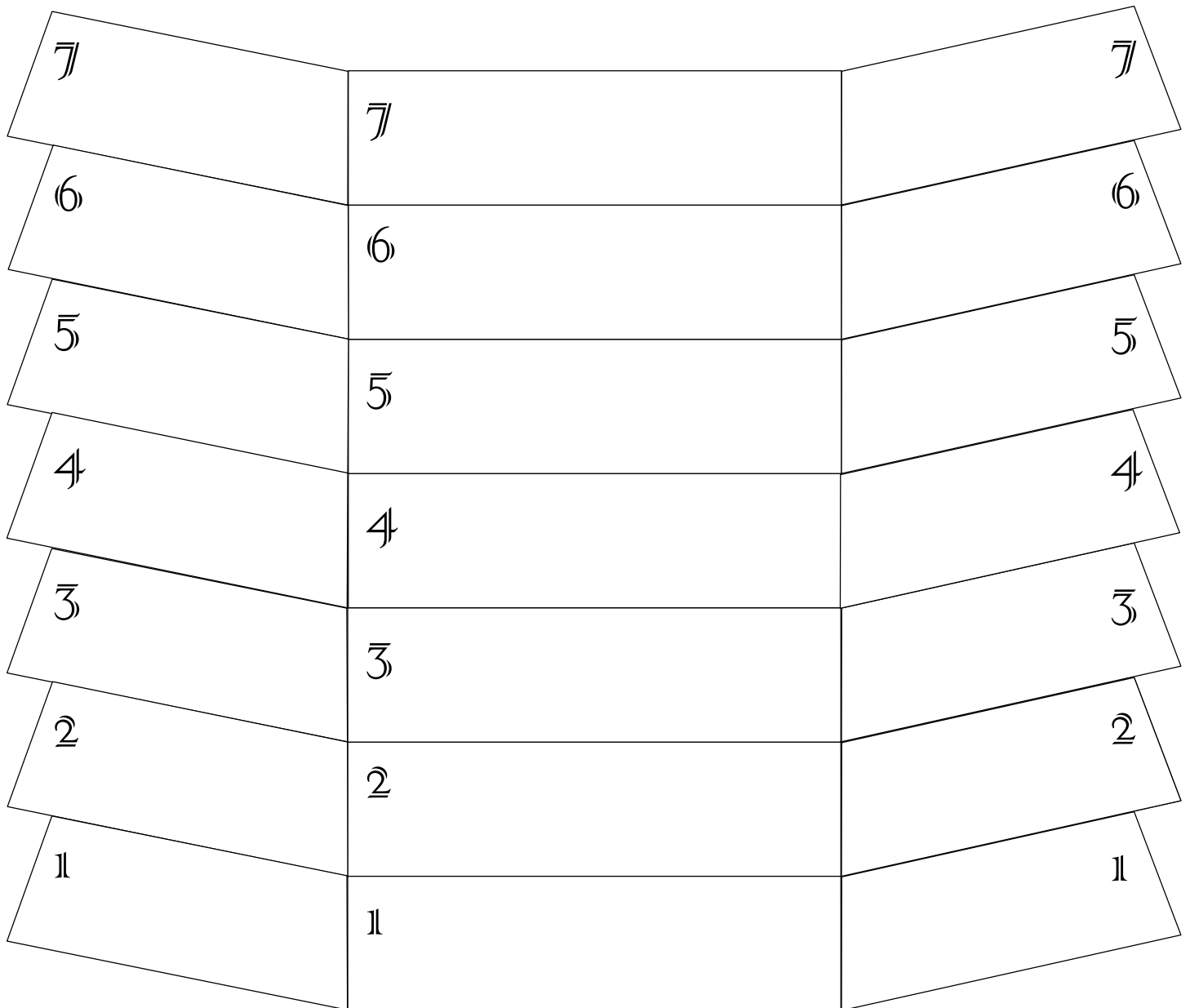
Nayiz, Mutter und Zensorin



Meide den Abgrund  
~Abgrund~

Nähre den Limbus  
~Limbus~

Misstraue deinem Herz  
~Herz~



Audienzsaal

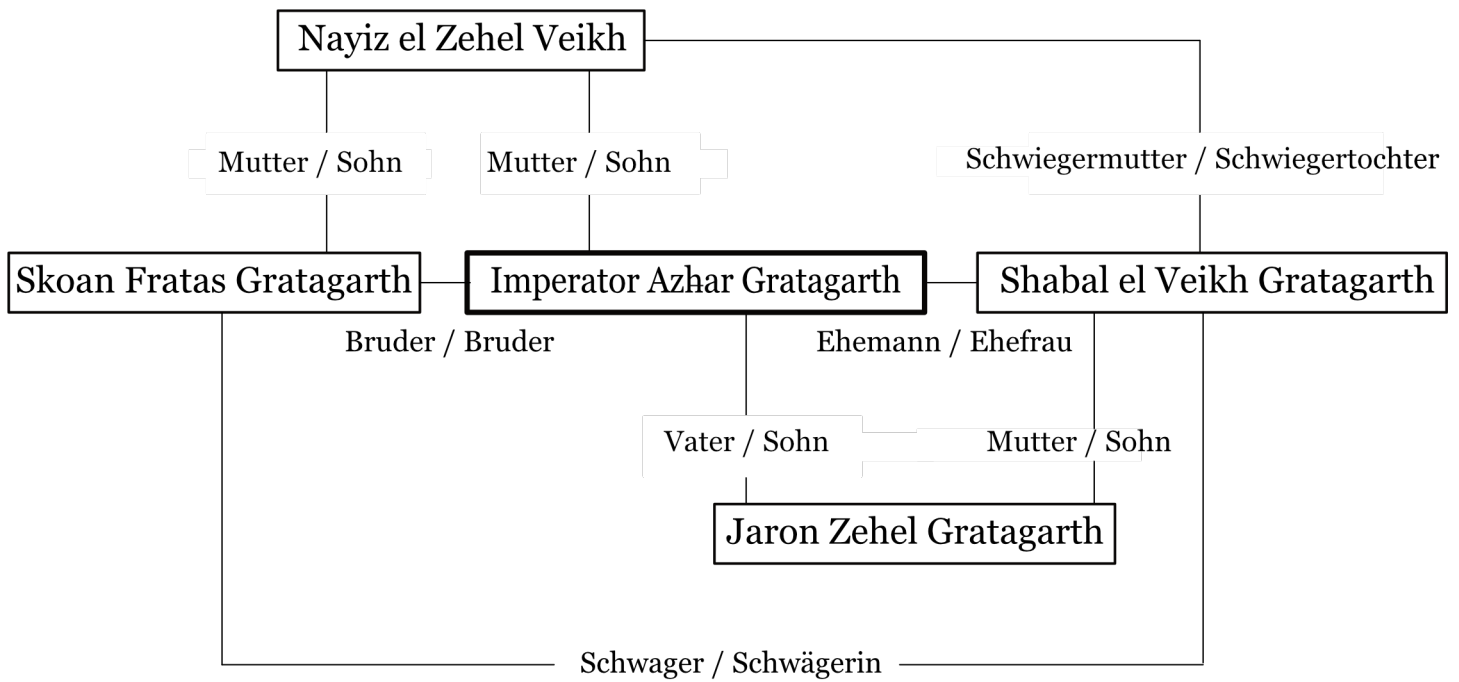
○

Phasen Marker



Äußere Kräfte	Äußere Kräfte	Äußere Kräfte
Äußere Kräfte	Äußere Kräfte	Äußere Kräfte

# Die Gratagarth-Dynastie



## Chronik

	Shabal	Nayiz	Skoan	Jaron
<b>Phasen</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Tribunal</b>

<p>Order: Lass uns zusammen spielen</p> <p>Die <b>Handelsföderation</b> kontrolliert die <b>Sternentore</b>. Dies sind weit verstreute Sprungtore in der Galaxie. Verhandelt eine Mitnutzung für uns aus!</p> <p>Wichtige Personen Die <b>Tuludar</b>, ein emotionsloses Schwarmbewusstsein, führt die Verhandlungen und sind trotzdem auf ihre Art kindlich neugierig.</p> <p>Moderation:</p>	<p>Order: Staub zu Staub</p> <p>Die <b>Minenarbeiter</b> im Renes Asteroidengürtel rebellieren. Zerschlagt die Rebellion, lasst die Minen unversehrt!</p> <p>Wichtige Personen Die <b>Rebellenführer Kent</b> und <b>Pria</b> sind in den Zielen vereint, doch in den Methoden getrennt. Pria schlägt zu, während Kent noch taktiert.</p> <p>Moderation:</p>	<p>Order: Was deins ist, ist meins</p> <p>Die angriffslustigen <b>Shari</b> überzeugen immer mehr Planeten des Imperiums, sich gegen uns aufzuwiegeln. Zerschlagt die neuen Bündnisse!</p> <p>Wichtige Personen <b>Lok'tar</b>, der mächtige Stammesführer der Shari, hat eine Schwäche für Beute und Ruhm.</p> <p>Moderation:</p> <p style="text-align: right;">Supernova Dynasty</p>
<p>◇ Die Shari sind in Verhandlungen mit der Handelsföderation getreten, um sich die Nutzung der Sternentore zu sichern.</p>	<p>◇ Minenarbeiter auf dem benachbarten Mond Casior schließen sich der Rebellion an. das Imperium verliert weitere Ressourcen.</p>	<p>◇ Andere Dynastien prangern die Kompetenz der Gratagarths an. Das Imperium sollte sich besser gegen Angriffe der Shari wappnen.</p>
<p>◇ Eine bisher anonyme Dynastie bietet sich anstatt der Gratagarth Dynastie für die Verhandlungen an.</p>	<p>◇ Die Rebellen werden von bisher unbekanntten Kräften mit Waffenlieferungen versorgt.</p>	<p>◇ Die Shari kapern Kreuzer des Imperiums und erfahren dadurch von militärischen Geheimnissen.</p>
<p>◇ Die Handelsföderation verweigert die Gespräche solange die Minen von Renes unter der Kontrolle des Imperiums stehen.</p>	<p>◇ Kent und Pria schließen einen Pakt mit den Shari. Diese werden ab jetzt durch die Minen mit seltenen Ressourcen beliefert.</p>	<p>◇ Weitere Randplaneten gehen zu den Shari über. Das Imperium droht sich in zwei Lager zu spalten.</p>