CAEL

SOLDAT

CHARAKTERMAPPE

Starte hier: Auf dieser Doppelseite findest du alle Informationen, die du brauchst, um mit dem Abenteuer zu beginnen.

CHARAKTERBOGEN

Dies ist dein Charakterbogen. Er enthält alle Informationen, die du im Laufe des Spiels benötigen wirst. Außerdem kannst du hier über Gesundheitszustand, Waffen, Rüstungen und Ausrüstung deines Charakters Buch führen.

EIGENSCHAFTEN UND FERTIGKEITEN

1. Eigenschaften fließen in die Berechnung vieler Spielwerte mit ein, werden aber nur selten direkt gebraucht. Immer wenn du etwas versuchst, das scheitern könnte, würfelst du eine Fertigkeitsprobe. Die Würfel, die du dabei verwendest, sind dein „Würfelpool". Dieser leitet sich aus deinem Rang in der jeweiligen Fertigkeit und einem deiner Eigenschaftswerte ab. Wenn du mehr ✲ als ▼ würfelst, gelingt deine Aktion.
2. Auf der Rückseite des Regelhefts findest du Informationen zu allen Fertigkeiten noch ein Mal zum Nachlesen.

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE

Erfolgssymbole ✲ werden von Fehlschlagsymbolen ▼ negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolgssymbol ✲ übrig ist, gelingt die Probe.

Triumphsymbole ✲ zählen als Erfolgssymbole ✲ und lösen gleichzeitig einen mächtigen positiven Nebeneffekt aus.

Vorteilssymbole ✲ weisen auf einen positiven Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe scheitert. Vorteilssymbole ✲ und Bedrohungssymbole ✲ negieren sich gegenseitig.

Fehlschlagssymbole ▼ negieren Erfolgssymbole ✲. Wenn genügend Fehlschlagssymbole ▼ vorhanden sind, um alle Erfolgssymbole ✲ zu negieren, scheitert die Probe.

Verzweiflungssymbole ✲ zählen als Fehlschlagssymbole ▼ (d.h. sie negieren Erfolgssymbole ✲) und lösen gleichzeitig einen mächtigen negativen Nebeneffekt aus.

Bedrohungssymbole ✲ weisen auf einen negativen Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe gelingt. Bedrohungssymbole ✲ und Vorteilssymbole ✲ negieren sich gegenseitig.

Begabungswürfel | Trainingswürfel | Schwierigkeitswürfel | Herausforderungswürfel | Verstärkungswürfel | Komplikationswürfel | Machtwürfel

CHARAKTERBOGEN

NAME : CAEL

SPEZIES MENSCH

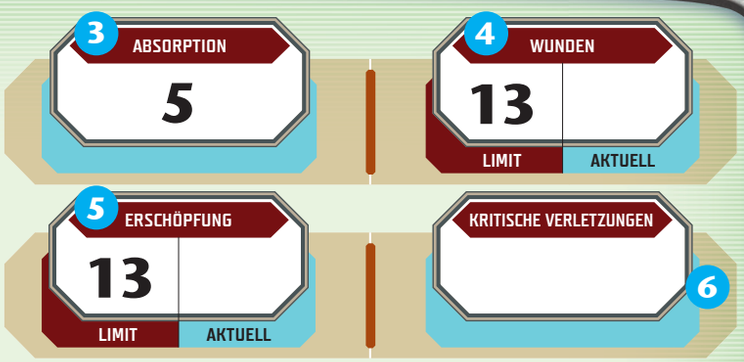
BERUF SOLDAT

EIGENSCHAFTEN (1)

STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ
3	3	2
LIST	**WILLENSKRAFT**	**CHARISMA**
2	3	2

FERTIGKEITEN (2)

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
Athletik (Str)	1	
Charme (Cha)	0	
Computertechnik (Int)	0	
Coolness (Cha)	0	
Disziplin (Will)	1	
Einschüchterung (Will)	1	
Führungsqualität (Cha)	0	
Heimlichkeit (Gew)	0	
Infiltration (Lis)	0	
Körperbeherrschung (Gew)	0	
Mechanik (Int)	0	
Medizin (Int)	0	
Pilot (Gew)	0	
Straßenwissen (Lis)	0	
Täuschung (Lis)	0	
Überleben (Lis)	0	
Verhandeln (Cha)	0	
Wachsamkeit (Will)	0	
Wahrnehmung (Lis)	0	
Widerstandskraft (Str)	1	
Wissen (Int)	0	
KAMPFFERTIGKEIT		
Artillerie (Gew)	1	
Handgemenge (Str)	1	
Leichte Fernkampfwaffen (Gew)	1	
Nahkampfwaffen (Str)	1	
Schwere Fernkampfwaffen (Gew)	2	



GESUNDHEITSWERTE

3 **Absorption** reduziert entstehenden Schaden und kann die Entstehung von Wunden vermeiden. Der Absorptionswert ist die Summe aus deinem Stärkewert und der Absorption deiner Rüstung.

4 **Wunden** stellen körperlichen Schaden dar. Wenn dein Wundenlimit überschritten wird, verlierst du das Bewusstsein und erleidest eine kritische Verletzung. Deine Wunden können mit Stimpacks oder der Fertigkeit Medizin geheilt werden.

5 **Erschöpfung** misst deine Anstrengung, psychische Belastung und Benommenheit. In deinem Spielzug kannst du freiwillig 2 Erschöpfung hinnehmen, um ein zweites Manöver ausführen zu können. Erschöpfung kommt und geht schneller als Wunden. Wenn du dein Erschöpfungslimit überschreitest, brichst du bewusstlos zusammen.

6 Du kannst im Laufe deiner Abenteuer auch **kritische Verletzungen** erleiden, z. B. wenn du angegriffen wirst oder wegen Überschreiten des Wundenlimits zusammenbrichst. Vermerke jede kritische Verletzung auf deinem Charakterbogen! Auf der Rückseite des Abenteuerhefts kannst du dann die genauen Auswirkungen nachlesen.

WAFFEN & AUSRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
Schweres Blastergewehr	SCHWERE FERNKAMPFWAFFEN	groß	10	
• Ein Treffer verursacht 10 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✲. • ⟲⟲⟲ verursacht eine kritische Verletzung.				
Vibromesser	NAHKAMPFWAFFEN	Nahkampf	5	
• Ein Treffer verursacht 5 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✲. • ⟲⟲ verursacht eine kritische Verletzung. • Durchbohrend 2: Angriffe mit dieser Waffe ignorieren 2 Punkte Absorption des Gegners.				
Splittergranate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	kurz	8	
• Ein Treffer verursacht 8 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✲. • ⟲⟲⟲⟲ verursacht eine kritische Verletzung. • ⟲⟲ aktiviert Explosion 6: Alle Charaktere in Nahkampfreichweite des Ziels erleiden 6 Schaden (+1 Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✲). • Du hast 1 Splittergranate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden.				
PB-Granate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	kurz	16	
• Ein Treffer verursacht 16 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✲. • ⟲⟲⟲ verursacht eine kritische Verletzung. • Durchbohrend 3: Angriffe mit dieser Waffe ignorieren 3 Punkte Absorption des Gegners. • Du hast 1 PB-Granate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden				

SONSTIGE AUSRÜSTUNG	
5 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.
Kommunikator	Stellt eine Verbindung zu den Kommunikatoren anderer Charaktere her.
Textilrüstung	Absorption 2; bereits eingerechnet.
Scannerbrille	Du hast keinerlei Nachteile in Dunkelheit.

GELD

50 Credits

DEIN SPIELZUG

In jedem Spielzug hast du eine **Aktion** und ein **Manöver** (in beliebiger Reihenfolge).

Als **Aktion** kannst du:

- angreifen.
- eine Fertigkeit einsetzen.
- die Aktion gegen ein weiteres Manöver eintauschen.

Als **Manöver** kannst du:

- dich bewegen.
- zielen.
- in Deckung gehen.
- eine Waffe oder einen Gegenstand ziehen oder wegstecken.
- mit der Umgebung interagieren.
- in oder aus dem Nahkampf gehen.
- aufstehen.

Du kannst 2 Erschöpfung hinnehmen, um ein zweites Manöver zu bekommen.

Zwei Manöver pro Zug sind das absolute Maximum.

Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

Stopp! Nicht umblättern, bevor der SL das Zeichen dazu gibt.

Fortsetzung: Auf dieser Doppelseite geht das Abenteuer weiter.

STEIGERUNG

Gerade hast du 10 Erfahrungspunkte (EP) bekommen. Suche dir aus folgender Liste Verbesserungen im Gesamtwert von 10 EP aus!

AUSWAHLMENÜ

EP-KOSTEN 5

1

Medizin (Fertigkeit)

Du bildest dich in allen Bereichen der Medizin fort und erhältst dadurch einen Rang in der gleichnamigen Fertigkeit.

Dein Würfelpool verbessert sich von ◆◆ auf ●◆.

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du den korrekten Rang (0 oder 1) und Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

EP-KOSTEN 10

2

Nahkampfwaffen (Fertigkeit)

Du trainierst den Umgang mit Nahkampfwaffen und erhältst dadurch einen Rang in dergleichnamigen Fertigkeit. Dein Würfelpool verbessert sich von ●◆◆ auf ●●◆.

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du den korrekten Rang (1 oder 2) und Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

EP-KOSTEN 5

3

Kernschuss (Talent)

Du lernst das Talent Kernschuss. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an.

Kernschuss: Wenn du einen Gegner in kurzer oder Nahkampfreichweite mit deinem schweren Blastergewehr oder einer deiner Granaten triffst, verursachst du einen zusätzlichen Schaden.

EP-KOSTEN 5

4

Zähigkeit (Talent)

Du lernst das Talent Zähigkeit. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du das korrekte Wundenlimit (13 oder 15) mit einem Kreis markieren.

Zähigkeit: Dein Wundenlimit steigt um 2, also von 13 auf 15.

CHARAKTERBOGEN

NAME : CAEL

SPEZIES MENSCH

BERUF SOLDAT

EIGENSCHAFTEN

STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ
3	3	2

LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
2	3	2

FERTIGKEITEN

	FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
	Astronavigation (Int)	0	◆◆
	Athletik (Str)	1	●◆◆
	Charme (Cha)	0	◆◆
	Computertechnik (Int)	0	◆◆
	Coolness (Cha)	0	◆◆
	Disziplin (Will)	1	●◆◆
	Einschüchterung (Will)	1	●◆◆
	Führungsqualität (Cha)	0	◆◆
	Heimlichkeit (Gew)	0	◆◆◆
	Infiltration (Lis)	0	◆◆
	Körperbeherrschung (Gew)	0	◆◆◆
	Mechanik (Int)	0	◆◆
1	Medizin (Int)	0 / 1	◆◆ / ●◆
	Pilot (Gew)	0	◆◆◆
	Straßenwissen (Lis)	0	◆◆
	Täuschung (Lis)	0	◆◆
	Überleben (Lis)	0	◆◆
	Verhandeln (Cha)	0	◆◆
	Wachsamkeit (Will)	0	◆◆◆
	Wahrnehmung (Lis)	0	◆◆
	Widerstandskraft (Str)	1	●◆◆
	Wissen (Int)	0	◆◆
	KAMPFFERTIGKEIT		
	Artillerie (Gew)	1	●◆◆
	Handgemenge (Str)	1	●◆◆
	Leichte Fernkampfwaffen (Gew)	1	●◆◆
2	Nahkampfwaffen (Str)	1 / 2	●◆◆ / ●●◆
	Schwere Fernkampfwaffen (Gew)	2	●●◆

ABSORPTION

5

WUNDEN

4

13/15

LIMIT | AKTUELL

ERSCHÖPFUNG

13

LIMIT | AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
Schweres Blastergewehr	SCHWERE FERNKAMPFWAFFEN	groß 3	10	
• Ein Treffer verursacht 10 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol.				
• verursacht eine kritische Verletzung.				
Vibromesser	NAHKAMPFWAFFEN	Nahkampf	5	2
• Ein Treffer verursacht 5 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol.				
• verursacht eine kritische Verletzung.				
• Durchbohrend 2: Angriffe mit dieser Waffe ignorieren 2 Punkte Absorption des Gegners.				
Splittergranate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	kurz	8	
• Ein Treffer verursacht 8 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol.				
• verursacht eine kritische Verletzung.				
• aktiviert Explosion 6: Alle Charaktere in Nahkampfreichweite des Ziels erleiden 6 Schaden (+1 Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol).				
• Du hast 1 Splittergranate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden.				
PB-Granate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	kurz	16	
• Ein Treffer verursacht 16 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol.				
• verursacht eine kritische Verletzung.				
• Durchbohrend 3: Angriffe mit dieser Waffe ignorieren 3 Punkte Absorption des Gegners.				
• Du hast 1 PB-Granate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden				

SONSTIGE AUSRÜSTUNG	
4 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.
Kommunikator	Stellt eine Verbindung zu den Kommunikatoren anderer Charaktere her.
Textilrüstung	Absorption 2; bereits eingerechnet.
Scannerbrille	Du hast keinerlei Nachteile in Dunkelheit.

GELD

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE

Erfolgssymbole werden von Fehlschlagsymbolen negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolgssymbol übrig ist, gelingt die Probe.

Triumphsymbole zählen als Erfolgssymbole und lösen gleichzeitig einen mächtigen positiven Nebeneffekt aus.

Vorteilssymbole weisen auf einen positiven Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe scheitert. Vorteilssymbole und Bedrohungssymbole negieren sich gegenseitig.

Fehlschlagssymbole negieren Erfolgssymbole. Wenn genügend Fehlschlagssymbole vorhanden sind, um alle Erfolgssymbole zu negieren, scheitert die Probe.

Verzweiflungssymbole zählen als Fehlschlagssymbole (d. h. sie negieren Erfolgssymbole) und lösen gleichzeitig einen mächtigen negativen Nebeneffekt aus.

Bedrohungssymbole weisen auf einen negativen Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe gelingt. Bedrohungssymbole und Vorteilssymbole negieren sich gegenseitig.

Begabungswürfel | Trainingswürfel | Schwierigkeitswürfel | Herausforderungswürfel | Verstärkungswürfel | Komplikationswürfel | Machtwürfel

DEIN SPIELZUG

In jedem Spielzug hast du eine **Aktion** und ein **Manöver** (in beliebiger Reihenfolge).

Als **Aktion** kannst du:

- angreifen.
- eine Fertigkeit einsetzen.
- die Aktion gegen ein weiteres Manöver eintauschen.

Als **Manöver** kannst du:

- dich bewegen.
- zielen.
- in Deckung gehen.
- eine Waffe oder einen Gegenstand ziehen oder wegstecken.
- mit der Umgebung interagieren.
- in oder aus dem Nahkampf gehen.
- aufstehen.

Du kannst 2 Erschöpfung hinnehmen, um ein zweites Manöver zu bekommen.

Zwei Manöver pro Zug sind das absolute Maximum.

Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

Stopp! Nicht umblättern, bevor der SL das Zeichen dazu gibt.

CHARAKTERBOGEN

NAME : CAEL

SPEZIES MENSCH

BERUF SOLDAT

ABSORPTION

WUNDEN

LIMIT | AKTUELL

ERSCHÖPFUNG

LIMIT | AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

EIGENSCHAFTEN

STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ
3	3	2

LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
2	3	2

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	BERUF	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)			
Athletik (Str)	•		
Charme (Cha)			
Computertechnik (Int)			
Coolness (Cha)			
Disziplin (Will)			
Einschüchterung (Will)			
Führungsqualität (Cha)			
Heimlichkeit (Gew)			
Infiltration (Lis)			
Körperbeherrschung (Gew)			
Mechanik (Int)			
Medizin (Int)	•		
Pilot (Gew)			
Straßenwissen (Lis)			
Täuschung (Lis)			
Überleben (Lis)	•		
Verhandeln (Cha)			
Wachsamkeit (Will)			
Wahrnehmung (Lis)			
Widerstandskraft (Str)	•		
Wissen (Int)			
KAMPFFERTIGKEIT			
Artillerie (Gew)	•		
Handgemenge (Str)	•		
Leichte Fernkampfwaffen (Gew)	•		
Nahkampfwaffen (Str)	•		
Schwere Fernkampfwaffen (Gew)	•		

1

WAFFEN & AUSRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

GELD

TALENTBAUM: SOLDAT 2

Berufsfertigkeiten: Athletik, Artillerie, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Medizin, Nahkampfwaffen, Schwere Fernkampfwaffen, Überleben, Widerstandskraft

KERNSCHUSS
Wenn du einen Gegner in kurzer oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfwaffe triffst, richtest du 1 zusätzlichen Schaden an.
KOSTEN: 5

STARRSINN
Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.
KOSTEN: 5

ZÄHIGKEIT
Dein Wundenlimit steigt um 2.
KOSTEN: 5

WILDE KRAFT
Pro Talentrang in Wilde Kraft verursachst du mit Nahkampfwaffen und im Handgemenge 1 zusätzlichen Schaden.
KOSTEN: 5

SCHARFSCHÜTZE
Vor einem Fernkampfangriff (außer mit Wurfwaffen) kannst du das Manöver Scharfschütze ausführen, um die Reichweite deiner Waffe um 1 Kategorie zu erhöhen. Tust du das, wird die Schwierigkeit des Angriffs 1 Mal aufgewertet.
KOSTEN: 10

ZÄHIGKEIT
Dein Wundenlimit steigt um 2.
KOSTEN: 10

STIMPACK-SPEZIALISIERUNG
Von dir verabreichte Stimpacks heilen 1 zusätzliche Wunde.
KOSTEN: 10

NIEDERSCHLAGEN
Wenn du mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du ein Triumphsymbol ausgeben, um das Ziel zu Boden zu werfen.
KOSTEN: 10

PERFEKTES ZIELEN
Ein Mal pro Runde kannst du als Manöver perfekt zielen, d.h. du bekommst alle Vorteile des normalen Zielens und wertest zusätzlich deinen Pool für die nächste Kampfprobe ein Mal pro Talentrang auf.
KOSTEN: 15

GEBORENER SCHÜTZE
Ein Mal pro Spielsitzung darfst du eine Leichte Fernkampfwaffen- oder Schwere Fernkampfwaffenprobe neu würfeln.
KOSTEN: 15

TÖDLICHE PRÄZISION
Wähle beim Erlernen des Talents eine Kampffertigkeit. Bei allen erfolgreichen Kampfproben mit dieser Fertigkeit richtest du 1 zusätzlichen Schaden pro Fertigkeitsrang an.
KOSTEN: 15

PERFEKTES ZIELEN
Ein Mal pro Runde kannst du als Manöver perfekt zielen, d.h. du bekommst alle Vorteile des normalen Zielens und wertest zusätzlich deinen Pool für die nächste Kampfprobe ein Mal pro Talentrang auf.
KOSTEN: 15

ERFAHRUNGSPUNKTE AUSGEBEN

Der SL wird dir in regelmäßigen Abständen Erfahrungspunkte verleihen. Diese kannst du zur Verbesserung deines Charakters ausgeben, indem du Fertigkeiten trainierst oder auf deinem Talentbaum voranschreitest. Mehr dazu findest du auf S. 11 des Regelhefts.

FERTIGKEITEN TRAINIEREN 1

Die Kosten für das Trainieren einer Fertigkeit hängen davon ab, ob es sich um eine Berufsfertigkeit handelt oder nicht. Jede Fertigkeit hat 5 Ränge, die man durch Training erreichen kann.

Eine Berufsfertigkeit zu trainieren kostet fünf Mal den Wert des nächsthöheren Rangs. Wenn du z.B. eine Berufsfertigkeit von Rang 0 (untrainiert) auf Rang 1 steigern willst, kostet dich das 5 Erfahrungspunkte. Um in einer Berufsfertigkeit von Rang 1 auf Rang 2 zu kommen, musst du 10 Erfahrungspunkte bezahlen. Jeder Rang muss einzeln gekauft werden. Eine Berufsfertigkeit von Rang 0 auf Rang 2 zu steigern, würde also 15 Erfahrungspunkte kosten (5 EP für die Steigerung von Rang 0 auf Rang 1 und weitere 10 EP für die Steigerung von Rang 1 auf Rang 2).

Du kannst auch Fertigkeiten trainieren, die nicht zu deinen Berufsfertigkeiten gehören. Jeder Rang in einer Nicht-Berufsfertigkeit kostet dich 5 zusätzliche Erfahrungspunkte. Wenn du z.B. eine Nicht-Berufsfertigkeit von Rang 0 (untrainiert) auf Rang 1 steigern willst, kostet dich das 10 Erfahrungspunkte. Um in einer Nicht-Berufsfertigkeit von Rang 1 auf Rang 2 zu kommen, musst du 15 Erfahrungspunkte bezahlen usw.

Erfolg Triumph Vorteil Fehlschlag Verzweiflung Bedrohung

TALENTE ERWERBEN 2

Talente kannst du über deinen Talentbaum auswählen. Der Talentbaum ist ein innovatives System zur Weiterentwicklung deines Charakters, das jedoch an spezielle Regeln und Einschränkungen gebunden ist.

Wie du sehen kannst, hat dein Talentbaum drei Zeilen und vier Spalten. Die Kosten eines Talents hängen von seiner Zeile ab. Die oberste Zeile ist die günstigste. Jedes Talent darin kostet 5 EP. Ein Talent aus der mittleren Zeile kostet schon 10 EP, während man in der letzten Zeile sogar 15 EP pro Talent bezahlen muss.

Bitte beachte, dass jedes Talent deines Baums durch Verbindungslinien mit anderen Talenten verknüpft ist. Kaufen darfst du nur Talente aus der obersten Zeile sowie jedes Talent, das durch eine Verbindungslinie mit einem bereits erworbenen Talent verknüpft ist. Jeder Eintrag deines Talentbaums kann nur ein Mal gekauft werden. Nur wenn ein Talent mehrfach in deinem Baum vorkommt, kannst du es auch mehrmals erwerben. Immer wenn du ein Talent zum zweiten – oder weiteren – Mal lernst, steigt dein Talentrang darin um 1.

Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

CAELS GESCHICHTE

Cael aus dem Hause Hanarist hatte alles. Ein sorgenfreies Leben war ihm als Spross einer alderaanischen Adelsfamilie bereits in die Wiege gelegt, und in gewisser Weise hatte er dieses Leben auch – sofern man unter sorgenfrei versteht, einer der berühmtesten Sportler Alderaans und bester Stürmer in der Geschichte des Limmie zu werden. Cael war reich, berühmt, mit einer entzückenden jungen Dame aus einem anderen Adelshaus verlobt und besaß eine atemberaubende Villa in Crevasse City. Obgleich ihm das imperiale Terrorregime missfiel, hielt er an den pazifistischen Traditionen seines Volkes fest. Wandel, so glaubte er, müsse von innen heraus und mit legalen Mitteln geschehen. Gewalt gegen das Imperium würde nur die Ideologie bekräftigen, die ihm damals zur Machtübernahme verhalf.

Doch dann wurde Alderaan durch den Todesstern vernichtet, und Caels Leben lag in Trümmern. Zu dieser Zeit spielte er gerade für das alderaanische Nationalteam um die Galaxismeisterschaft auf Fondor. Als die Schreckensmeldung die Mannschaftsquartiere erreichte, verfielen alle in eine Art Schockstarre. Die Galaxismeisterschaft wurde unterbrochen, und die alderaanische Nationalmannschaft verstreute sich auf der verzweifelten Suche nach überlebenden Familienmitgliedern und Bekannten in alle vier Winde.

Cael nutzte den letzten Rest seines Barvermögens, um ein Schiff zu chartern und selbst nach Alderaan zu reisen. Während er in die leblose Leere des Asteroidenfelds starrte, das einst seine Heimat gewesen war, ging ein Teil von ihm für immer verloren. Sein ganzes Leben lang hatte er, wie es sich für einen Alderaaner geziemt, für Frieden und Gewaltlosigkeit eingestanden. Seinen Status als prominenter Sportler hatte er genutzt, um diese Prinzipien in der Öffentlichkeit zu propagieren. Er hatte an friedlichen Protesten auf Alderaan und Corellia teilgenommen, Spenden für Kriegswaisen gesammelt und auf Senatsebene für die Abrüstung der imperialen Kriegsmaschinerie plädiert. Doch das alles lag jetzt hinter ihm.

Im Angesicht der Trümmer seiner Heimatwelt schwor Cael seinen pazifistischen Prinzipien ab. Die Gewaltlosigkeit hatte versagt; friedliche Proteste hatten die Zerstörung Alderaans nicht verhindern können. Es gab nur einen Weg das Imperium aufzuhalten, und das war offene, militärische Rebellion. Cael flog mit seinem gecharterten Raumschiff nach Chandrila, wo er Kontakt zu Mitgliedern der Allianz aufnahm, die ganz erpicht darauf waren, den Spitzensportler für ihre Sache zu gewinnen. Innerhalb von Wochen wurde aus dem gefeierten Limmie-Star ein hartgesottener Freiheitskämpfer. Cael blickte nie zurück.