

DAO

7K0

MYSTIKER

LVNDV17



CHARAKTERMAPPE

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

CHARAKTERBOGEN

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

EIGENSCHAFTEN UND FERTIGKEITEN

- 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 Fertigungsprobe. 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.
- Auf der Rückseite des **EINSTEIGERSET**-Regelhefts findest du Informationen zu allen Fertigkeiten noch einmal zum Nachlesen.

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE



Erfolg-Symbole werden von Fehlschlag-Symbolen negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolg-Symbol übrig ist, gelingt die Probe.



Triumph-Symbole zählen als Erfolg-Symbole und lösen gleichzeitig einen mächtigen positiven Nebeneffekt aus.



Vorteil-Symbole weisen auf einen positiven Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe scheitert. Vorteil-Symbole und Bedrohung-Symbole negieren sich gegenseitig.



Fehlschlag-Symbole negieren Erfolg-Symbole . Wenn genügend Fehlschlag-Symbole vorhanden sind, um alle Erfolg-Symbole zu negieren, scheitert die Probe.



Verzweiflung-Symbole zählen als Fehlschlag-Symbole (d. h. sie negieren Erfolg-Symbole) und lösen gleichzeitig einen mächtigen negativen Nebeneffekt aus.



Bedrohung-Symbole weisen auf einen negativen Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe gelingt. Bedrohung-Symbole und Vorteil-Symbole negieren sich gegenseitig.



Begabungswürfel



Trainingswürfel



Schwierigkeitswürfel



Herausforderungswürfel



Verstärkungswürfel



Komplikationswürfel



Machtwürfel

CHARAKTERBOGEN

NAME : **DAO**

SPEZIES **ZABRAK**

BERUF **MYSTIKER**



EIGENSCHAFTEN

1



STÄRKE



GEWANDTHEIT



INTELLIGENZ



LIST



WILLENSKRAFT



CHARISMA

FERTIGKEITEN

2

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
Athletik (Str)	0	
Charme (Cha)	1	
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)	1	
Verhandeln (Cha)	0	
Wachsamkeit (Will)	1	
Wahrnehmung (Lis)	1	
Widerstandskraft (Str)	0	
Wissen (Int)	1	
KAMPFFERTIGKEITEN		
Artillerie (Gew)	0	
Handgemenge (Str)	0	
Leichte Fernkampfaffen (Gew)	0	
Lichtschwerter (Cha)	0	
Nahkampfaffen (Str)	0	
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	0	

3 ABSORPTION

4

4 WUNDEN

14

LIMIT AKTUELL

5 ERSCHÖPFUNG

14

LIMIT AKTUELL

6 KRITISCHE VERLETZUNGEN

FURCHTERREGENDES AUSSEHEN

Wenn du eine Einschüchterungs-Probe machst, kannst du dem Würfelpool einen Verstärkungswürfel hinzufügen (in der Fertigungsliste bereits berücksichtigt).

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
Gehstock	Nahkampfwaffen	Nahkampf	5	◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer richtet 5 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolgssymbol ✨ an. ●●●●● verursacht eine kritische Verletzung 				
SONSTIGE AUSTRÜSTUNG				
6 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
Komlink	Ermöglicht Kommunikation mit anderen Charakteren mit Komlinks.			
Schwere Kleidung	Absorption 1 (bereits berücksichtigt)			
Uralte Schriftrollen	Du erhältst einen Verstärkungswürfel <input type="checkbox"/> auf alle Wissen-Proben (bereits berücksichtigt).			

MACHTWERT

1

GELD

300 Credits

GESPERRT - DU KANNST DEINE MACHTFÄHIGKEITEN ERST EINSETZEN, SOBALD ES DIR DEIN SL ERSTMALS ERLAUBT

MACHTFÄHIGKEITEN

7

GESPÜR

Du kannst spüren, wie die Macht mit der Welt um dich herum interagiert. Setze einen Machtpunkt ● ein, um alle lebenden Wesen in kurzer Reichweite zu erspüren. Setze einen Machtpunkt ● ein, um die Gefühle eines Wesens in Nahkampfreichweite wahrzunehmen.

TELEKINESE

Du kannst kleine Gegenstände mit der Macht bewegen. Setze einen Machtpunkt ● ein, um einen Gegenstand bis zur Größe eines Rucksacks in kurzer Reichweite zu einem beliebigen Punkt in kurzer Reichweite zu bewegen.

- Absorption** reduziert entstehenden Schaden und kann die Entstehung von Wunden vermeiden. Der Absorptionwert ist die Summe aus deinem Stärkewert und der Absorption deiner Rüstung.
- 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.
- 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.
- 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 **EINSTEIGERSET**-Abenteuerhefts kannst du dann die genauen Auswirkungen nachlesen.
- Wenn du die Macht nutzen willst, wähle eine **Machtfähigkeit**, die du beherrschst, und würfle dann mit einem Machtwürfel ● (da du einen Machtwert von 1 hast). Du kannst Helle-Macht-Symbole ● als Machtpunkte ● einsetzen, um deine Machtfähigkeit zu aktivieren. Du kannst auch Dunkle-Macht-Symbole ○ in Machtpunkte ● umwandeln, musst allerdings für jeden derartig generierten Machtpunkt ● einen hellen Schicksalsmarker auf die dunkle Seite drehen und erleidest 1 Erschöpfung.

DEIN SPIELZUG

In jedem Spielzug hast du 1 **Aktion** und 1 **Manöver** (in beliebiger Reihenfolge).

Als **Aktion** kannst du:

- angreifen
- eine Fertigkeit einsetzen
- die Macht einsetzen
- die **Aktion** gegen ein weiteres **Manöver** tauschen

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 2. Manöver zu erhalten. 2 Manöver pro Zug sind das Maximum.

Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

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

Fortsetzung: Auf dieser Doppelseite findest du neue Informationen, die dir dabei helfen, dein Abenteuer fortzuführen.

STEIGERUNG!

Du hast soeben 10 Erfahrungspunkte (EP) erhalten. Suche dir aus folgender Liste Verbesserungen im Gesamtwert von 10 EP aus!

AUSWAHLMENÜ

1

EP-KOSTEN **10**

Charme (Fertigkeit)

Du verfeinerst deinen Charme und erhältst daher einen Fertigungsgrad. Dein Würfelpool verbessert sich von  auf .

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Umkreise auch den korrekten Rang (1 oder 2) und den Würfelpool auf der Fertigkeitenliste.

2

EP-KOSTEN **10**

Nahkampfwaffen (Fertigkeit)

Du trainierst Nahkampfwaffen und erhältst daher einen Fertigungsgrad. Dein Würfelpool verbessert sich von  auf .

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Umkreise auch den korrekten Rang (0 oder 1) und den Würfelpool auf der Fertigkeitenliste.

3

EP-KOSTEN **5**

Starrsinn (Talent)

Du erlernst das Talent Starrsinn. Kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Umkreise auch den korrekten Wert für das Erschöpfungslimit auf deinem Charakterbogen (egal, ob du das Talent gewählt hast oder nicht).

Belastbarkeit: Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 (von 14 auf 15).

2

EP-KOSTEN **5**

Machtfähigkeitsaufwertung: Telekinese - Stärke

Du hast eine Stärkeaufwertung für deine Machtfähigkeit Telekinese ausgewählt. Kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Deine Machtfähigkeit wird wie folgt erweitert:

Setze einen zusätzlichen Machtpunkt  ein, um die maximale Größe der betroffenen Gegenstände auf ungefähr personengroß zu erhöhen.

CHARAKTERBOGEN

NAME: **DAO**

SPEZIES **ZABRAK**

BERUF **MYSTIKER**



EIGENSCHAFTEN

3

STÄRKE

2

GEWANDTHEIT

2

INTELLIGENZ

2

LIST

3

WILLENSKRAFT

3

CHARISMA

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
Athletik (Str)	0	
Charme (Cha)	1 / 2	
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)	1	
Verhandeln (Cha)	0	
Wachsamkeit (Will)	1	
Wahrnehmung (Lis)	1	
Widerstandskraft (Str)	0	
Wissen (Int)	1	
KAMPFFERTIGKEITEN		
Artillerie (Gew)	0	
Handgemenge (Str)	0	
Leichte Fernkampfwaffen (Gew)	0	
Lichtschwerter (Cha)	0	
Nahkampfwaffen (Str)	0 / 1	
Schwere Fernkampfwaffen (Gew)	0	

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE



Erfolg-Symbole ★ werden von Fehlschlag-Symbolen ▼ negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolg-Symbol ★ übrig ist, gelingt die Probe.



Triumph-Symbole ☸ zählen als Erfolg-Symbole ★ und lösen gleichzeitig einen mächtigen positiven Nebeneffekt aus.



Vorteil-Symbole 👁 weisen auf einen positiven Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe scheitert. Vorteil-Symbole 👁 und Bedrohung-Symbole ☠ negieren sich gegenseitig.



Fehlschlag-Symbole ▼ negieren Erfolg-Symbole ★. Wenn genügend Fehlschlag-Symbole ▼ vorhanden sind, um alle Erfolg-Symbole ★ zu negieren, scheitert die Probe.



Verzweiflung-Symbole ☹ zählen als Fehlschlag-Symbole ▼ (d. h. sie negieren Erfolg-Symbole ★) und lösen gleichzeitig einen mächtigen negativen Nebeneffekt aus.



Bedrohung-Symbole ☠ weisen auf einen negativen Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe gelingt. Bedrohung-Symbole ☠ und Vorteil-Symbole 👁 negieren sich gegenseitig.



Begabungswürfel



Trainingswürfel



Schwierigkeitswürfel



Herausforderungswürfel



Verstärkungswürfel



Komplikationswürfel



Machtwürfel

DEIN SPIELZUG

In jedem Spielzug hast du 1 **Aktion** und 1 **Manöver** (in beliebiger Reihenfolge).

Als **Aktion** kannst du:

- angreifen
- eine Fertigkeit einsetzen
- die Macht einsetzen
- die **Aktion** gegen ein weiteres **Manöver** tauschen

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 2. Manöver zu erhalten. 2 Manöver pro Zug sind das Maximum.

Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

ABSORPTION

4

WUNDEN

14	
LIMIT	AKTUELL

ERSCHÖPFUNG

14/15	
LIMIT	AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

FURCHTERREGENDES AUSSEHEN

Wenn du eine Einschüchterungs-Probe machst, kannst du dem Würfelpool einen Verstärkungswürfel ■ hinzufügen (in der Fertigungsliste bereits berücksichtigt).

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
Gehstock	Nahkampfwaffen	Nahkampf	5	◆◆◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer richtet 5 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★ an. • ☠☠☠☠ verursacht eine kritische Verletzung 				
SONSTIGE AUSTRÜSTUNG				
6 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
Komlink	Ermöglicht Kommunikation mit anderen Charakteren mit Komlinks.			
Schwere Kleidung	Absorption 1 (bereits berücksichtigt)			
Uralte Schriftrollen	Du erhältst einen Verstärkungswürfel ■ auf alle Wissen-Proben (bereits berücksichtigt).			

MACHTWERT

1

GELD

300 Credits

MACHTFÄHIGKEITEN

GESPÜR
<p>Du kannst spüren, wie die Macht mit der Welt um dich herum interagiert. Setze einen Machtpunkt ● ein, um alle lebenden Wesen in kurzer Reichweite zu erspüren.</p> <p>Setze einen Machtpunkt ● ein, um die Gefühle eines Wesens in Nahkampfreichweite wahrzunehmen.</p>
TELEKINESE
<p>Du kannst kleine Gegenstände mit der Macht bewegen.</p> <p>Setze einen Machtpunkt ● ein, um einen Gegenstand bis zur Größe eines Rucksacks in kurzer Reichweite zu einem beliebigen Punkt in kurzer Reichweite zu bewegen.</p>

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

TALENTBAUM: MYSTIKER 2

Berufsfertigkeiten: Charme, Disziplin, Einschüchterung, Überleben, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen

STARRSINN
Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.
KOSTEN 5

ÜBERSINNLICHE WACHSAMKEIT
Du erhältst 1 Verstärkungswürfel auf alle Wachsamkeit-Proben.
KOSTEN 5

GESPÜR - KONTROLLE
Gespür erhält folgende Verbesserung: Setze einen zusätzlichen Machtpunkt ein, um die Oberflächengedanken eines lebenden Wesens in Nahkampfreichweite zu lesen.
KOSTEN 5

TELEKINESE - STÄRKE
Telekinese erhält folgende Verbesserung: Setze einen zusätzlichen Machtpunkt ein, um die Größe der betroffenen Gegenstände auf PERSONENGROSS zu erhöhen.
KOSTEN 5

VORTEIL SPÜREN
Einmal pro Spielsitzung kannst du dem Würfelpool eines NSCs 2 Komplikationswürfel hinzufügen.
KOSTEN 10

GEFÜHLE ERSPÜREN
Du erhältst 1 Verstärkungswürfel auf alle Charme-, Einschüchterung- und Täuschung-Proben, außer das Ziel ist gegen Machtfähigkeiten immun.
KOSTEN 10

GESPÜR - REICHWEITE
Gespür erhält folgende Verbesserung: Setze einen zusätzlichen Machtpunkt ein, um die Reichweite, auf die du Leben spüren kannst, auf mittel zu erhöhen.
KOSTEN 10

TELEKINESE - REICHWEITE
Telekinese erhält folgende Verbesserung: Setze einen zusätzlichen Machtpunkt ein, um die Reichweite auf MITTEL zu erhöhen.
KOSTEN 10

MACHTWERT
Dein Machtwert steigt um 1.
KOSTEN 15

PARADE
Setze 3 Erschöpfung ein, um den Schaden eines Nahkampftreffers um 2 + Talentrang zu reduzieren.
KOSTEN 15

GESPÜR - KONTROLLE
Gespür erhält folgende Verbesserung: Du kannst einen Machtwürfel zuweisen. Einmal pro Runde kannst du die Schwierigkeit eines Angriffs gegen dich einmal aufwerten.
KOSTEN 15

TELEKINESE - KONTROLLE
Du kannst Telekinese zum Angriff einsetzen, wenn du genügend Machtpunkte erzeugt, um das Ziel mit dem bewegten Gegenstand zu erreichen. Führe einen Fernkampfangriff mit Disziplin aus. Kleine Gegenstände richten 5 Schaden und personengroße Gegenstände 10 Schaden an.
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 **EINSTEIGERSET**-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 fünfmal 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.

2 TALENTE UND MACHTFÄHIGKEITSAUFWERTUNGEN ERWERBEN

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

Wie du sehen kannst, hat dein Karrierebaum drei Zeilen und vier Spalten. Die Kosten eines Talents oder einer Verbesserung hängen von seiner Zeile ab. Die oberste Zeile ist die günstigste. Jedes Talent und jede Verbesserung darin kostet 5 EP. Die mittlere Zeile kostet schon 10 EP, während man in der letzten Zeile sogar 15 EP bezahlen muss.

Bitte beachte, dass jede Wahlmöglichkeit deines Baums durch Verbindungslinien mit anderen Talenten und Verbesserungen verknüpft ist. Kaufen darfst du nur Talente und Verbesserungen aus der obersten Zeile sowie jedes Talent und jede Verbesserung, die durch eine Verbindungslinie mit einer bereits erworbenen Option verknüpft sind. Jeder Eintrag deines Karrierebaums kann nur einmal 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.



Erfolg Triumph Vorteil Fehlschlag Verzweigung Bedrohung



Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

DAOS GESCHICHTE

Dao Jodh und sein Volk lebten in Frieden und innerer Einkehr auf einer Welt, die sie selbst einfach „Heimat“ nannten und die vom Rest der Galaxis als Jiran VII bezeichnet wird. Vor vielen Generationen wandten sich Daos Ahnen vom Rest der Galaxis ab und konzentrierten sich fortan auf das Erreichen inneren Friedens und die Meditation.

Dao fand dieses streng reglementierte Leben innerer Einkehr unglaublich ermüdend. Seine Lehrer erklärten ihm, dass er über besondere Gaben verfügen würde und über größeres Potenzial zur Erleuchtung verfügte als andere, die vor ihm gekommen waren. Sie ermutigten ihn, sich auf seine Studien und das Entschlüsseln der inneren Mysterien zu konzentrieren. Dies alles war extrem anstrengend und zäh für ihn, doch da er kein anderes Leben kannte, gab er sein Bestes.

Eines Tages wurde Daos Kloster von seltsamen Leuten besucht - Fremdweltlern! Plötzlich schien sich eine ganze Galaxis voller Möglichkeiten für Dao zu öffnen. Er stellte Hetan Romund, der fremden Gelehrten, unzählige Fragen, und sie gab sich redlich Mühe, sie so gut wie möglich zu beantworten. Sie erzählte von den großen Städten der Kernwelten, vom gefallenen Jedi-Orden, von den Kristallschluchten Chandrilas und den Meeren Dacs. Es waren tausende Dinge, von denen sich Dao nicht einmal hatte vorstellen können, dass sie existierten.

Dao gelangte zu der Überzeugung, dass die Ankunft der Fremdweltler kein Zufall gewesen war – ja, dass sie den Ruf des Schicksals verkörperten. Er bat die Ältesten seines Klosters um die Erlaubnis, seine Welt verlassen zu dürfen, doch diese verweigerten ihm den Wunsch. Sie sagten ihm, sein Schicksal sei es, zum Retter seines Volks zu werden. Er sollte alle Gedanken an solche Träumereien verdrängen, denn auch hier würden große Herausforderungen auf ihn warten. Daraufhin schlich sich Dao in der Nacht aus dem Kloster, folgte den Fremdweltlern und versteckte sich auf ihrem Schiff.

Seit jenen Tagen bereisen Dao und die Togruta Kaveri gemeinsam die Galaxis. Dao ist stets begierig, neue Welten und Völker kennenzulernen und sich an der atemberaubenden Vielfalt der Galaxis zu ergötzen. Während all dem ist er der friedfertigen Weisheit seiner Ursprünge verpflichtet geblieben.

Falls er sich gelegentlich schuldig fühlt, sein Volk verlassen zu haben, redet er nicht darüber. Als ihn der Hilferuf Romunds erreichte, zögerte er jedoch keine Sekunde. Vielleicht wird er bald dazu bereit sein, zu seiner Heimat zurückzukehren. Doch noch ist diese Zeit nicht gekommen.