STAR TREK™
ADVENTURES

HOCHZEIT AUF HONDAR

DANIEL JÖDEMANN

IMPRESSUM

Diese Mission entstand am 5. Mai 2024 auf der EulenCon des Uhrwerk Verlags im Workshop *Wo noch niemand zuvor gewesen ist II* im Brainstorming mit den folgenden Teilnehmenden:

Akarumi
Clagor
Dennis Maciuszek
DrGeha
Fariste
GILDOR
Gorai (Silke)
Michael Prangenberg
Namezahl
Skamato
Travegold

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION
DANIEL JÖDEMANN

TEXTE
DANIEL JÖDEMANN

LAYOUT
RALF BERSZUCK

HERAUSGEBER
PATRIC GÖTZ

FÜR PARAMOUNT GLOBAL
MARIAN CORDRY

MIT DANK AN DIE TESTSPIELER
HELPFUL HERBERT, KAINSRATH, MICHAEL „MORADION“ DUNSCH UND SKAMATO

Ein Fanprojekt auf Grundlage des Rollenspiels Star Trek Adventures von Modiphius Entertainment Ltd.

Original herausgegeben von Modiphius Entertainment Ltd.
39 Harwood Road, London, SW6 4QP, England

INFO@MODIPHIUS.COM
WWW.MODIPHIUS.NET

STARTREK.COM

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

The 2d20 system and Modiphius Logos are copyright Modiphius Entertainment Ltd 2024. All 2d20 system text is copyright Modiphius Entertainment Ltd. Any unauthorised use of copyrighted material is illegal. Any trademarked names are used in a fictional manner; no infringement is intended. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context. TM & © 2024 CBS Studios inc. © 2024 Paramount Pictures Corp. *STAR TREK* and related marks and logos are trademarks of CBS Studios inc. All Rights Reserved.

Artwork and graphics © and ™ CBS Studios Inc. All Rights Reserved., except the Modiphius Logo which is Modiphius Entertainment Ltd. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context.

INHALT

01.10	EINFÜHRUNG	004
01.20	AKT 1: TAH PAGH, TAHBE'	006
01.30	AKT 2: HU'TEGH, DAH HONDAR WO'DAQ NONLAW' VAY'	011
01.40	AKT 3: DAH TAMCHOH HOCH	022
01.50	ABSCHLUSS	027
01.60	HANDOUTS	028

HOCHZEIT AUF HONDAR

EINFÜHRUNG

ZUSAMMENFASSUNG

Heiraten zwischen den Häusern des Klingonischen Reichs werden nicht selten arrangiert und folgen oftmals machtpolitischen Erwägungen. Eine Verbindung zwischen zwei Häusern kann beiden zusätzlichen Einfluss einbringen, ein Vasallenhaus enger an ein Großes Haus binden oder sogar zur Beilegung jahrhundertealter Feindschaften führen. In dieser Mission werden die Spielercharaktere in eine solche Verbindung hineingezogen, mitsamt aller Intrigen, die diese mit sich bringt, aber auch mit tragischen Verstrickungen, die sich der berühmte klingonische Dichter WIlyam SeQpIr nicht besser hätte ausdenken können.

Die Spielercharaktere werden beauftragt, J'Lan, Sohn des Lorq, den einzigen Sohn und Erben des Hauses von Kahlet, zu seiner feierlichen Vermählung auf Hondar zu transportieren, wo er mit Ramara verheiratet werden soll, der Tochter von Brigadier Montak, Oberhaupt des Hauses von Montak. Beide sind Große Häuser mit Sitzen im Hohen Rat und die Verbindung der zwei Häuser, die seit Jahrhunderten verfeindet sind, soll zur Beilegung alter Feindseligkeiten beitragen, die immer wieder in offene Gewalt resultieren. Dementsprechend wichtig ist dieser Auftrag und der Hohe Rat sowie der Kanzler selbst wollen diesen Dorn in ihrem Auge beseitigt sehen.

J'Lan wird von Tibak begleitet, seinem *Tawi'yan* (der klingonischen Entsprechung zum irdischen Trauzeugen) und die Spielercharaktere erhalten Gelegenheit, beide ein wenig kennenzulernen, da J'Lan auch Interesse an ihrem Schiff zeigt. Als das Spielerschiff dann Hondar erreicht und J'Lan von Bord gebeamt werden soll, kommt es zu einem Transporterunfall. Das Muster des Bräutigams geht verloren und J'Lan kommt ums Leben.

Das sorgt sofort für einen Eklat. Die alten Feindseligkeiten zwischen den Häusern des Kahlet und Montak kommen wieder zutage und die Spielercharaktere, die ihre Befehle nicht erfüllt haben, erwartet im besten Fall Schande, da sie den ihnen anvertrauten Gast nicht sicher abliefern konnten, im schlimmsten Fall machen sie sich zum Ziel der verärgerten Hochzeitsparteien.

Sicherlich werden die Spielercharaktere herauszufinden versuchen, was genau vorgefallen ist und ob eine der anwesenden Parteien ein Interesse daran haben könnte, dass J'Lan ums Leben kommt oder die Hochzeit nicht stattfindet. Auch Tibak, der nicht gemeinsam mit dem Bräutigam herunterbeamte, könnte in ihren Augen verdächtig sein. Sie erhalten nun Gelegenheit für Ermittlungen und Detektivarbeit, allerdings unter Klingonen und in einer angespannten Lage.

Tatsächlich entdecken die Spielercharaktere Anzeichen für Sabotage und kommen dahinter, dass mehrere Parteien Interesse daran haben, dass die Hochzeit nicht zustande kommt: In Ermangelung eines anderen Erben würde J'Lans Onkel Karros die Führung des Hauses Kahlet übernehmen, und es gibt andere Große Häuser, die es sicher nicht gutfinden werden, wenn zwei derart mächtige Häuser ihre Feindseligkeiten beiseitelegen, sich zusammenschließen und damit ihren Einfluss im Reich ausdehnen.

Die Spielercharaktere verfolgen eine Spur zu einer Station auf Hondar X, als sie erfahren, dass Tibak Hondar bereits verlassen hat und auf der Suche nach einem Schiff ist, das ihn aus dem System bringt. Tatsächlich können die Spielercharaktere dahinterkommen, dass Tibak für Karros tätig war, und die Vermutung liegt nahe, dass Tibak den Transporter manipulierte, um Karros zum Erben des Hauses von Kahlet zu machen. Ehe die Wahrheit herauskommen kann, wird Tibak jedoch ermordet und die wenigen Indizien, die den Charakteren vorliegen, reichen nicht aus, um sich von der Schande reinzuwaschen und ihre Ehre wiederherzustellen.

Dann enttarnt sich ein klingonisches Kriegsschiff und attackiert das Spielerschiff. Kommandiert wird es von Voss, Tochter des P'ra aus dem Hause P'ra, einem unbedeutenden kleinen klingonischen Haus. Wenn sich die Spielercharaktere die Zeit nehmen, die Gründe für diesen unprovozierten Angriff in Erfahrung bringen zu wollen, wird eine fatalistische Voss ihnen mitteilen, dass sie nach Vergeltung sinnt und nicht vorhat, diesen Tag selbst zu überleben.

Während sich die Spielercharaktere gegen den Angriff wehren wird ihnen bewusst, dass etwas mit den Transportersystemen nicht stimmt und die Energieverteilung beeinflusst. So kann ein Ingenieur dahinterkommen, dass sich J'Lan immer noch im Musterpuffer ihres Transporters befindet, auch wenn sein Muster – insbesondere in der Schlacht – verloren zu gehen droht. Die Charaktere müssen nun einen Weg finden, J'Lan zu retten, ohne dass ihr eigenes Schiff zerstört wird.

Schließlich kommt die Wahrheit ans Licht: Voss ist J'Lans *Par'mach'kai* (Klingonisch für „Geliebte" oder „Partnerin") und J'Lan wollte seinen Tod inszenieren, um dann gemeinsam mit Voss durchzubrennen, ohne dass die Häuser Kahtek und Montak dadurch entehrt werden, dass J'Lan die Vermählung mit Ramara platzen lässt. Eigentlich sollte Tibak, der in den Plan eingeweiht war, eingreifen und J'Lan rechtzeitig retten, tat dies jedoch nicht, da er in Karros' Auftrag die Hochzeit scheitern lassen sollte. Doch nun tauchen Schiffe der Häuser Kahlet und Montak auf und sind bereit, die Waffen sprechen zu lassen.

Die Spielercharaktere stehen nun vor so einigen Problemen und Fragen: Wollen sie die Liebesgeschichte von J'Lan und Voss zu einem guten Ende bringen? Ziehen sie es vor, das Reich stabil zu halten, und sorgen deshalb dafür, dass die Vermählung doch noch zustande kommt? Werden sie sich von der Schande reinwaschen oder diese auf sich nehmen – ganz zu schweigen vom Zorn zweier Großer Häuser – wenn sie die Verliebten unterstützen? Oder finden sie einen anderen Weg?

Wenn Sie mögen und ein geeigneter Spielercharakter einem Großen Haus angehört, können Sie eines der beiden beteiligten Großen Häuser durch dieses ersetzen. In diesem Fall erhält der Charakter vom Oberhaupt des Hauses den Befehl, J'Lan offiziell zu transportieren. Das gilt insbesondere dann, wenn der Spieler bzw. die Spielerin dieses Charakters sein oder ihr Haus noch nicht im Detail ausgearbeitet und das Ihnen überlassen hat.

Diese Mission in anderen Epochen

Diese Mission ist standardmäßig für die Ära des *Nächsten Jahrhunderts* und das Jahr 2371 ausgelegt (Sternzeit 48000-48999), lässt sich aber leicht an andere Spielepochen anpassen. Die hier beschriebene Geschichte kann ohne Änderungen in jeder anderen Zeit stattfinden. Sie müssen nur die verwendeten Schiffsklassen gegen solche austauschen, die in dieser Epoche existieren, und den Auftakt der Mission in neutrales Territorium verlegen.

Wenn Sie vor dem Jahr 2368 spielen, kann das Haus des Gropek auch durch das des Duras ersetzt werden, das danach strebt, die Feindschaft zwischen den Häusern Kahlet und Montak am Leben zu erhalten, um seine eigene Vormachtstellung zu schützen.

Befehle

Die Befehle für diese Mission lauten:

- Bringen Sie J'Lan sicher nach Hondar, damit die Vermählung planmäßig stattfinden kann.
- Destabilisieren Sie nicht die fragile politische Situation, die mit der Verbindung gefestigt werden soll.

Die Spielleitung beginnt diese Mission mit 2 Punkten Bedrohung für jeden Spielercharakter in der Gruppe.

Vorgeschichte

Das Schiff der Spielercharaktere wird angewiesen, ihren derzeitigen Einsatz zu unterbrechen und J'Lan, Sohn des Lorq, aus dem Hause Kahlet, gemeinsam mit seinem *Tawi'yan* zu seiner Vermählung zu bringen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, warum das Kriegsschiff der Spielercharaktere den Auftrag erhält: Am wahrscheinlichsten ist, dass das Oberkommando sie anweist, einzuspringen, da sie gerade in der Nähe sind und die *I.K.S. Nuruk*, das Schiff, das J'Lan befördert, aufgrund eines Antriebsschadens ausfiel, der Bräutigam festsitzt und sich nicht verspäten darf.

Wenn Sie den Einstieg weiter ausbauen möchten, kann das Spielerschiff der *I.K.S. Nuruk* auch zunächst einmal aufgrund eines Notrufs zur Hilfe eilen. J'Lan bittet dann selbst darum, dass die Spielercharaktere ihn nach Hondar bringen, und das Oberkommando macht einen offiziellen Befehl daraus.

Rampenlicht-Rollen

So gut wie jede Rolle wird in dieser Mission Gelegenheit erhalten, sich zu bewähren, drei sollten aber von Spielercharakteren besetzt sein, da sie für den Erfolg wichtig sind: Kommandierende Offiziere müssen sich mit Diplomatie und Politik befassen, Technische Offiziere bekommen es mit herausfordernden Problemen zu tun, und Sicherheitsoffiziere werden bei Ermittlungen, Verhören und natürlich in Konflikten benötigt.

Wenn Sie entscheiden, dass ein Spielercharakter einem der beiden Großen Häuser angehört, bringt das für diesen Herausforderungen mit sich, aber auch Vorteile, wenn es darum geht, mehr über Verdächtige und Hintergründe zu erfahren. Sehr wahrscheinlich wird dieser Charakter dann auch ins Zentrum der Geschichte rücken.

Diese Mission mit einer Sternenflotten-Crew

In der Epoche des *Nächsten Jahrhunderts* und später kann auch ein Sternenflottenschiff den Auftrag erhalten, J'Lan zu transportieren. Es befindet sich dann in der Nähe der *I.K.S. Nuruk* (oder kommt ihm zur Hilfe, wenn es einen Notruf absetzt) und der Hohe Rat bittet die Föderation, zu helfen, da kein klingonisches Schiff rechtzeitig eintreffen würde. Das gibt der Geschichte eine zusätzliche Note, da der vermeintliche Tod des Bräutigams so auch sofort einen diplomatischen Zwischenfall auszulösen droht, der das klingonische Konzept der Schande in der Mission ablöst.

Schwieriger wird es, wenn Sie die Mission in früheren Epochen spielen möchten, als die Föderation und das Reich miteinander verfeindet waren. In diesem Fall könnte das Spielerschiff eine klingonische Delegation, die auch J'Lan enthält, durch Föderationsgebiet (oder das Territorium der Vereinigten Erde) eskortieren. Wenn das klingonische Schiff ausfällt, beauftragt das Sternenflottenkommando die Spielercharaktere, sich um den Weitertransport zu kümmern, in der Hoffnung, damit diplomatische Gewinne bei ihren aggressiven Nachbarn zu machen.

In diesen Epochen werden die Klingonen jedoch sehr viel feindseliger reagieren, wenn J'Lan vermeintlich ums Leben kommt, und sind fest davon überzeugt, dass die Sternenflotte dahintersteckt. Das erfordert viel diplomatisches Geschick – und mehr, wenn die Charaktere hinter feindlichen Linien feststecken und versuchen, den Mord aufzuklären, ehe man sie nach Rura Penthe schickt.

KAPITEL 01.20

HOCHZEIT AUF HONDAR

AKT 1: TAH PAGH, TAHBE'

„SEIN ODER NICHTSEIN“

KAMPFLOGBUCH

Wir erhielten Befehl, unseren derzeitigen Einsatz zu unterbrechen, um einen wichtigen Passagier zu übernehmen, nachdem dessen Schiff aufgrund eines Antriebsschadens im Föderationsterritorium liegengeblieben ist. Dennoch ist der Auftrag ungewöhnlich, auch wenn er direkt vom Hohen Rat kommt: Wir sollen den Passagier – J'Lan, Erbe des mächtigen Großen Hauses Kahlet – zu seiner Vermählung mit der Tochter eines anderen Großen Hauses transportieren, des Hauses Montak. Es ist wohlbekannt, dass die beiden Häuser seit Jahrhunderten verfeindet sind.▲

AUS DEM KAMPFLOGBUCH

SZENE 1: DER BRÄUTIGAM UND SEIN TAWI'YAN

Das Spielerschiff erreicht Transporterreichweite zur *I.K.S. Nuruk*, die sich im Orbit von Ebolan IV befindet, einer Welt der Föderation. Erkundigen Sie sich, welche Spielercharaktere die Gäste in Empfang nehmen wollen.

Lesen Sie dann den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

> Die *Nuruk* meldet, dass die Gäste bereit sind zum Beamen. Der Transporter leuchtet rot auf und zwei klingonische Krieger materialisieren auf der Plattform. Beide erscheinen euch vergleichsweise jung, vielleicht Anfang zwanzig, und ihr erkennt das Abzeichen des Hauses von Kahlet an ihren Rüstungen. Einer der beiden, ein athletischer junger Mann mit wachen grauen Augen, tritt nach vorne. „Ich bin J'Lan, Sohn des Lorq. Ich danke Ihnen dafür, dass Sie uns aushelfen und so rasch gekommen sind. Ich hoffe, ich halte Sie nicht von einem wichtigen Einsatz ab?“ Er weist auf seinen Begleiter. „Tibak, mein *Tawi'yan*.“
>
> Sein Begleiter, ein breitschultriger Krieger mit kantigen Zügen. Er trägt die schmale Schärpe, die ihn als *Tawi'yan* auszeichnet. Er scheint seine Aufgabe ernst zu nehmen und mustert euch unter buschigen Augenbrauen hinweg der Reihe nach. Dann nickt er euch zu.
>
> „Wenn Sie gestatten, Captain“, ergreift J'Lan wieder das Wort. „Aufgrund des Schadens an meinem Schiff haben wir bereits viel Zeit verloren. Setzen Sie bitte Kurs auf das Hondar-System, sobald unser Gepäck an Bord ist, damit ich rechtzeitig zu meiner Vermählung eintreffe.“

Als *Tawi'yan* – die eheste irdische Entsprechung ist ein Trauzeuge – ist es Tibaks Aufgabe, dafür zu sorgen, dass J'Lan sicher vor dem Altar ankommt und ihn bis dahin zu verteidigen. Er würde auch Herausforderungen anstelle des Bräutigams annehmen. Nicht jeder klingonische Bräutigam wählt heutzutage einen offiziellen *Tawi'yan*, bei einigen Großen Häusern, die viel Wert auf das Zeremoniell legen, wird der Brauch aber immer noch gepflegt.

J'LAN, SOHN DES LORQ [BEDEUTENDER NSC]

Im Gegensatz zu seinem älteren Bruder K'nor, dem sein Werdegang von Geburt an vorgezeichnet war, bis hin zum Oberhaupt des Haues Kahlet und einen Sitz im Hohen Rat, dachte J'Lan immer, dass er jede Freiheit hat, selbst über sein Leben zu bestimmen. Vor zwei Jahren, als K'nor starb, änderte sich das jedoch abrupt. Auf einmal war es J'Lans Pflicht, den Platz seines Bruders einzunehmen und dessen Verlobte Ramara zu ehelichen, um die Pläne seines Vaters nicht zu gefährden.

J'Lan erwies sich schon früh als technisches Wunderkind und fühlt sich im Umgang mit Maschinen und technischen Bauplänen am wohlsten. Auch wenn sein Vater ihm erlaubte, dieser Leidenschaft nachzugehen, wurde es nicht in den Vordergrund gespielt, dass J'Lan maßgeblich an der Entwicklung neuer Raumschiffklassen in den Werften des Hauses von Kahlet beteiligt war und umfangreiche Verbesserungen bestehender Waffen- und Antriebssysteme vornahm – Technik und Wissenschaft sind in der klingonischen Gesellschaft eines Kriegers nicht würdig.

Vor drei Jahren lernte J'Lan Voss kennen und lieben, die Tochter eines niederen Hauses. Ihr ursprünglicher Plan, nach der Vermählung K'nors mit Ramara Lorq darum zu bitten, Voss ehelichen zu dürfen, platzte mit dem Tod von J'Lans Bruder. Anfänglich noch hin- und hergerissen, ist J'Lan nun entschlossen, Voss nicht aufzugeben.

MERKMALE: Klingone, Technisches Genie

ÜBERZEUGUNGEN:

- Zum ersten Mal seit langem denke ich an mein eigenes Glück – und doch darf ich meinem Haus keine Schande bereiten

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 09	FITNESS 09	AUSSTRAHLUNG 09
WAGEMUT 10	GESPÜR 07	VERSTAND 10

DISZIPLINEN

KOMMANDO 02	SICHERHEIT 01	WISSENSCHAFT 02
FLUGKONTROLLE 01	TECHNIK 03	MEDIZIN 00

FOKUSSE: Improvisation, Raumschiffdesign, Transporter und Replikatoren

ANSTRENGUNG: 10
WIDERSTAND: 1/3 (Rüstung/*Brak'lul*)

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- *D'k tahg*-Dolch (Nahkampf, 2 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:
- **Brak'lul:** J'Lans *Widerstand* wird gegen *nicht-tödliche* Angriffe um 2 erhöht. Wenn er zum Ziel einer *Erste Hilfe*-Aufgabe wird, reduziert er deren Schwierigkeit um 1 (bis zu einem Minimum von 1).
- **Kühn (Technik):** Immer, wenn J'Lan eine Aufgabe mit Technik absolviert und einen oder mehrere zusätzliche W20 mit *Bedrohung* erwirbt, kann er einen W20 erneut würfeln.
- **Technisches Verständnis:** Wenn J'Lan eine Aufgabe versucht, die sich mit einer ihm noch unbekannten Technologie befasst oder ihm bekannte Technik in neuer oder ungewöhnlicher Art und Weise einsetzen oder modifizieren soll, erzeugt die Aufgabe automatisch einen zusätzlichen Erfolg.

Tibak, Sohn des Tok [Bedeutender NSC]

Tibak gehört dem niederen Haus des Tok an, einem Vasallen des Hauses von Kahlet. Er wuchs zusammen mit J'Lan auf, da sein Vater ihn in jungen Jahren als Zeichen seiner Ergebenheit (und um die Karriereaussichten seines Sohns zu verbessern) Lorqs Obhut anvertraute. Tibak hegte starke freundschaftlich Bande zu J'Lan, das änderte sich jedoch, als dieser ihm offenbarte, dass er seine Verpflichtungen gegenüber seinem Haus nicht wahrnehmen und Ramara nicht heiraten wollte.

Tibak war zutiefst enttäuscht von dem Mann, den er bislang als seinen Bruder betrachtet hatte. Er verachtet J'Lans ehrlose Entscheidung und seine fehlende Loyalität gegenüber seiner Familie und seinem Haus. So wurde er zu einem leichten Ziel für J'Lans Onkel Karros und stimmte zu, ihm zu dienen. Auch wenn Tibak Gewissensbisse hat, weil er J'Lans Tod herbeiführen soll, sieht er es letztendlich als das Beste für das Haus des Kahlet an. Karros hat Tibak zudem versichert, dass er einen wichtigen Posten erhalten wird, wenn er das Haus erst einmal von Lorq übernommen hat.

MERKMALE: Klingone, *Tawi'yan*

ÜBERZEUGUNGEN:
- Ich diene J'Lan, doch das Haus des Kahlet hat immer Vorrang

Attribute

KONZENTRATION 09	FITNESS 10	AUSSTRAHLUNG 09
WAGEMUT 11	GESPÜR 08	VERSTAND 07

Disziplinen

KOMMANDO 02	SICHERHEIT 03	WISSENSCHAFT 00
FLUGKONTROLLE 02	TECHNIK 01	MEDIZIN 01

FOKUSSE: Aufmerksamkeit, Nahkampfwaffen, Täuschen

ANSTRENGUNG: 13
WIDERSTAND: 1/3 (Rüstung/*Brak'lul*)

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 4 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- *D'k tahg*-Dolch (Nahkampf, 4 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- **Eskalation** *Bat'leth* (Nahkampf, 6 Verheerend 1, Größe 2H, Unhandlich)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 6 Verheerend 1, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:
- **Brak'lul:** Tibaks *Widerstand* wird gegen *nicht-tödliche* Angriffe um 2 erhöht. Wenn er zum Ziel einer *Erste Hilfe*-Aufgabe wird, reduziert er deren Schwierigkeit um 1 (bis zu einem Minimum von 1).
- **Seele des Kriegers:** Wenn Tibak im Nahkampf angreift oder zum Ziel eines Nahkampfangriffs wird, und einen oder mehrere zusätzliche Würfel mit *Bedrohung* erwirbt, kann er einmalig beliebig viele W20 erneut würfeln.
- ***Tawi'yan*:** Tibak erhält für alle Aufgaben im Rahmen seiner Pflichten als J'Lans *Tawi'yan* – sei es, dessen Ehre zu verteidigen oder seine Geheimnisse zu wahren, einen W20 zusätzlich, die *Komplikationsspanne* dieser Aufgaben ist jedoch aufgrund seiner Gewissensbisse um 1 erhöht.

J'Lans Plan

J'Lan hat nicht vor, sich vermählen zu lassen, da er sich in eine andere Frau verliebt hat, Voss (siehe S. 6). Er möchte seiner Familie jedoch keine Schande bereiten, indem er die Hochzeit ablehnt oder einfach durchbrennt. Stattdessen plant er, seinen Tod zu inszenieren. Danach will J'Lan mit Voss irgendwo unter neuem Namen neu anzufangen, weit weg vom Reich. Allein Tibak wurde von ihnen eingeweiht.

Das Antriebsproblem an J'Lans Schiff war jedoch nicht Teil des Plans. Eigentlich wollte J'Lan Voss treffen, sodass sie gemeinsam ihren Tod bei einem Shuttleabsturz inszenieren können. Dem wurde aber ein Riegel vorgeschoben und J'Lan befindet sich nun auf dem Weg zu seiner Hochzeit, mit Maximum-Warp. Deshalb wird er improvisieren. Sein Interesse an den Schiffsystemen ist nicht unbegründet – J'Lan beschloss schon bald, den Transporter zu verwenden, der es ihm auch erlauben würde, für ein paar Stunden im Musterpuffer zu überleben, bis sich der Staub gelegt hatte und Tibak ihn befreien würde. Da J'Lan es nicht wagte, selbst mit Voss Kontakt aufzunehmen, übertrug er das ebenfalls seinem *Tawi'yan*.

Was J'Lan nicht ahnt, ist, dass Tibak für seinen Onkel Karros arbeitet und nicht plant, J'Lan überleben zu lassen. Karros – der dann als Nächster in der Erbfolge das Haus leiten wird – will sichergehen, dass J'Lan oder seine Nachkommen niemals zurückkehren, um ihm sein Erbe streitig zu machen. Deshalb hat Tibak Voss auch nicht von der Planänderung berichtet, sondern lediglich übermittelt, dass J'Lan seine Meinung geändert hat und seinen Verpflichtungen doch noch nachkommen will – mit fatalen Konsequenzen, da sich Voss auf den Weg nach Hondar macht und von J'Lans Tod erfährt (siehe S. 21).

Die Passagiere

Lassen Sie die Spielrunde entscheiden, wie sie mit ihren Passagieren umgehen wollen. Vielleicht sehen sie es als albern an, dass ihr Kriegsschiff als „Brautschiff" genutzt wird, und Kriegern nicht würdig, oder aber, sie nehmen ihre Aufgabe ganz besonders ernst und treffen unzählige Vorkehrungen und Sicherheitsmaßnahmen.

Geben Sie den Spielercharakteren Gelegenheit, sich über die anstehende Vermählung Gedanken zu machen, über das Für und Wider des Zusammenschlusses zweier derart mächtiger Häuser, die die Machtverteilung im Reich beeinflussen wird. Sorgen Sie außerdem dafür, dass die Charaktere Zeit mit J'Lan verbringen – vielleicht bei einem gemeinsamen Essen – und ihn kennenlernen, da einiges davon abhängt, dass sie eine Beziehung zu ihm aufbauen und sein vermeintlicher Tod sie trifft.

Während sich Tibak zurückhält, aber auch nicht unbedingt abweisend ist, beantwortet J'Lan bereitwillig eventuelle Fragen zu seiner Person, seinem Haus und seiner anstehenden Vermählung:

- Die Häuser des Kahlet und des Montak sind zwei der ältesten unter den Großen Häusern, mit großen Hausflotten, von denen auch das Reich im Kriegsfall und bei seiner Verteidigung abhängig ist. Sie herrschen über viele Systeme und kleinere Vasallenhäuser sowie ein weites Territorium innerhalb des Reichs. Wann und warum genau die Fehde begann, ist im Dunkel der Geschichte verlorengegangen.

- J'Lan erinnert sich an die Zeit, als sein Großvater Kahlet dem Haus vorstand. Offen ausgetragene Fehden, die selbst der Hohe Rat nicht unterbinden konnte, waren damals noch üblich, sei es mit dem *Bat'leth* oder den Hausflotten der Kahlet und Montak. Erst als sein Vater Lorq vor rund 20 Jahren den Vorsitz des Hauses übernahm und offen auf eine Aussöhnung hinarbeitete, begann sich die Lage zu beruhigen. Auch wenn sich die beiden Häuser inzwischen arrangiert haben, sind die Wunden mancher alter Krieger noch nicht verheilt. Lorq war es auch, der die Vermählung seines ältesten Sohns K'nor mit Ramara in die Wege leitete, um den Frieden zu besiegeln.

- Dann starb K'nor vor zwei Jahren bei einem Ehrenduell. Lorq war jedoch bereit, seine Trauer und seinen Zorn beiseitezuschieben und hielt an der Vermählung fest. Er versprach Brigadier Montak nun, Ramara mit J'Lan zu verheiraten.

- J'Lan hat Ramara bislang nur zwei Mal getroffen: Vor zwei Jahren, als die Verlobung offiziell wurde, und schließlich vor sechs Monaten, als die Eckpunkte der Verbindung besprochen wurden. Er spricht von ihr als eine noble, stolze Kriegerin, die ebenso wie er Interesse daran hat, dass der Frieden Bestand hat. Möchten die Spielercharaktere wissen, wie er zu der Vermählung und seiner Braut steht, verlangen Sie eine **Aufgabe auf Gespür + Medizin** mit Schwierigkeit 2. Das führt zutage, dass J'Lan zurückhaltend ist und nicht mit Leidenschaft oder Zuneigung von seiner zukünftigen *Par'mach'kai* spricht. Aufgrund der Umstände ist das aber nicht überraschend.

- J'Lan befand sich für eine Schiffsbaukonferenz auf Ebolan IV. Das Haus des Kahlet verfügt über zwei der größten Schiffswerften im Reich und baut sowohl für die Klingonische Verteidigungsstreitmacht als auch die eigene Hausflotte modernste Schlachtschiffe. Sein Vater hat ihm aufgetragen, einen bereits seit Jahren bestehenden Wissensaustausch mit der Föderation weiter voran zu treiben. Hier kann J'Lan, sollte ein Ingenieur nachhaken, für einen Moment ins Plaudern über neue, hocheffiziente Energieverteilermatrizen oder moderne Warpspulenlegierungen kommen, ehe er sich wieder zurücknimmt.

Außerdem wird J'Lan Interesse daran bekunden, das Schiff zu sehen, und bittet um eine Führung. Das gibt Technischen Offizieren und Waffenoffizieren Gelegenheit, J'Lan und Tibak die Antriebs- und Waffensysteme zu zeigen. Dabei werden beide Fragen stellen. J'Lan bemüht sich jedoch, seine technische Expertise zu verbergen, und hat stattdessen Tibak damit beauftragt, einige Fragen zu stellen, um mehr über Energieverteilungssysteme und den technologischen Stand von Waffen, Sensoren und Computern an Bord herauszufinden. J'Lan schmiedet bereits an seinem Plan, will die Aufmerksamkeit der Crew aber bewusst nicht auf die Transporter lenken.

Böses Blut

Um zu demonstrieren, wie heikel die Lage politisch ist, greifen Sie auf NSCs aus der Crew des Spielerschiffs zurück, oder einen entbehrlichen Nebencharakter. Ein Charakter, der einem kleinen Vasallenhaus angehört, das einem beiden Großen Häuser Montak und Kahlet loyal ist, könnte nicht damit einverstanden sein, dass die Feindschaft auf diese Weise beigelegt wird. Er erinnert sich an Vorfahren oder direkte Familienangehörige, die in dem Zwist ums

Leben kamen oder entehrt wurden. Mit etwas Blutwein als Mutmacher kann das leicht eskalieren, indem der Charaktere öffentlich in Anwesenheit der Passagiere seinen Missmut gegenüber J'Lan äußert und die Oberhäupter der beiden Großen Häuser beleidigt. Das wird dafür sorgen, dass Tibak, als *Tawi'yan* des Bräutigams, dieser Beleidigung J'Lans entgegentritt und den Charakter herausfordern.

Wenn die Spielercharaktere versuchen, die Herausforderung zu verhindern, oder nach einer anderen Lösung streben, wird Tibak nachdrücklich darauf beharren, dass der Ehre genüge getan wird – womit er vollkommen Recht hat. Eine **Aufgabe auf Ausstrahlung + Kommando** mit Schwierigkeit 5 ist notwendig, wenn der Kommandierender Offizier darauf besteht, dass er auf dem Schiff das Sagen hat und die Auseinandersetzung nicht duldet. Strebt der Captain nach einem Kompromiss und hat einen Alternativvorschlag – zum Beispiel eine sehr harte Disziplinarmaßnahme – dann sinkt die Schwierigkeit auf 4. Komplikationen erzeugen eine *Komplikation*, die Tibaks Meinung von den Spielercharakteren nachhaltig zum Schlechten beeinflusst und weitere *Soziale Konflikte* mit ihm erschwert.

Greifen die Spielercharaktere nicht ein, oder schlägt die Aufgabe fehl, dann lassen Sie es ruhig darauf hinauslaufen, dass das Duell bis zum Tod ausgetragen wird, was angesichts der Schwere des Vergehens angemessen wäre. Der Charakter hat keine Chance gegen Tibak und verflucht sterbend und Blut spuckend die beiden Häuser:

> „Die Pest über eure Häuser! Soll das Fek'lhr euch beide holen!"

Optionale Szenen auf dem Flug

Insbesondere, wenn die Spielrunde nur darauf wartet, dass irgendetwas schiefgeht, und nicht glauben will, dass es sich um einen simplen Transportflug handelt, streuen Sie gerne noch weitere Begebenheiten ein, um die Reise zu bereichern und Ihre Spielerinnen und Spieler vom Ende des Akts abzulenken:

- Die Crew bemerkt, dass ihnen ein orionischer Frachter folgt, oder aber, genau genommen, auf derselben Route unterwegs ist. Das ist nicht ungewöhnlich und der Frachter befördert letzten Endes auch nur Saatgut und Erntemaschinen zu einer klingonischen Kolonie. Allzu übervorsichtige Spielercharaktere könnten aber misstrauisch werden und den „Verfolger" kontrollieren wollen.

- Das Spielerschiff wird an der klingonischen Grenze aufgehalten. Was normalerweise Routine ist, entwickelt sich zu einem kurzen Gespräch mit einer übereifrigen, unerfahrenen Grenzoffizierin, die nach dem Einsatz der Crew fragt und ein paar Minuten benötigt, um die Transpondercodes des Spielerschiffs zu verifizieren, ehe sie es passieren lässt. Hier auf die eigene Autorität zu pochen, beschleunigt die Sache ungemein.

- Zwei Piratenschiffe könnten dem Spielerschiff in der ehemaligen Neutralen Zone zwischen Föderation und Reich auflauern, wenn Sie den Flug mit etwas Action auflockern wollen. Wenn das Spielerschiff Schaden nimmt, kann J'Lan Hilfe leisten, was ihn noch sympathischer für die Crew machen sollte, wird aber nur im Notfall bei Reparaturen helfen.

Halten Sie aber pro Spielercharakter zwei Punkte Bedrohung zurück, um in **Szene 2** notfalls noch genug Bedrohung für eine *Umkehrung* im Vorrat zu haben (siehe unten).

Szene 2: Die ganze Welt ist eine Bühne und alle Krieger nur Schauspieler

Schließlich erreicht das Schiff der Spielercharaktere das Hondar-System, Stammsitz des Hauses des Kahlet. Ein Scan erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 0, unterstützt von **Sensoren + Wissenschaft** des Schiffs. Die Sensoren bestätigen die Informationen aus der Datenbank über das ohnehin sehr gut dokumentierte System: Es besteht aus zehn Planeten, der dritte Planet, Hondar III (als Hauptwelt aber einfach „Hondar" genannt) gehört der Klasse M an. Werftanlagen umkreisen den fünften Planeten, eine leblose, aber mineralreiche Welt der Klasse H. Es gibt weitläufige Installationen auf der Oberfläche von Hondar X, einen öden kleinen Planeten der Klasse D. Die Sensoren fangen Energiesignaturen zahlreicher Schiffe auf.

Mit *Informationen erlangen* lässt sich herausfinden:

- Hondar ist eine seit Jahrhunderten vom Haus Kahlet beherrschte Welt mit mehreren großen Metropolen. Auch wenn es sich um eine Welt der Klasse M handelt, ist die Durchschnittstemperatur vergleichsweise niedrig und das Wetter unwirtlich, mit häufigen Stürmen und Gewittern. Es befinden sich viele Kriegsschiffe im Orbit, einige sind Teil der Hausflotte der Kahlet, andere die Schiffe der Hochzeitsgäste. Die Transpondercodes weisen darauf hin, dass viele der Großen Häuser und so einige niedere Häuser Schiffe geschickt haben.

- Das System ist recht gut befestigt, trotz seiner Lage tief im Inneren des Reichs, mit orbitalen Verteidigungsanlagen, insbesondere im Orbit von Hondar V, um die Werften zu schützen.

- Hondar X weist Bergbauaktivitäten auf und die Datenbank besagt, dass die Welt vom Haus Kahlet als Strafkolonie verwendet wird. Die Installationen umfassen Raffinerien, Fabriken und einen Raumhafen. Neben klingonischen sind dort auch ein paar andere Schiffe zu finden, von Spezies, die mit Klingonen Handel treiben oder dem Reich angehören, wie Orioner, Kriosianer und ein tellaritisches Schiff aus der Föderation.

J'Lan hat inzwischen heimlich den Transporter manipuliert. Zuvor möchte er noch alle Anwesenden davon überzeugen, dass er seiner Hochzeit ohne Zweifel entgegensieht. Er kommt auf die Brücke, wenn das Spielerschiff in das Hondar-System einfliegt, und bittet darum, dass Kontakt mit seiner Familie aufgenommen wird. Der Ruf wird rasch zum Haus des Kahlet durchgestellt.

Lesen Sie den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

> Auf dem Bildschirm erscheint ein würdevoller Klingone mit ergrautem Haar. J'Lan zögert kurz. „Vater. Ich hatte nicht erwartet, dass du uns persönlich begrüßt."
>
> Lorq schmunzelt. „Mein Sohn. Es ist gut, dich zu sehen. Bereite dich darauf vor, in unser Anwesen zu beamen. Deine Mutter kann es ebenfalls nicht erwarten, dich zu sehen."
>
> J'Lan entgegnet das Lächeln. „Erwartet mich in Kürze. Das Haus des Montak ist bereits eingetroffen?"
>
> „Schon vor zwei Tagen", bestätigt Lorq. „Und es wurde noch kein Disruptorfeuer ausgetauscht, noch keine Herausforderung ausgetragen. Nehmen wir das als gutes Zeichen dafür, dass deine Verbindung von Kahless gewollt ist. Ramara und ihre Eltern sind in unserem Gästetrakt untergekommen."
>
> „Das ist gut. Nur noch ein Tag, Vater, und Jahrhunderte des Blutvergießens liegen hinter uns."

Lorq wird auch noch Captain und Crew des Spielerschiffs seinen Dank dafür aussprechen, dass sie seinen Sohn sicher und rechtzeitig abgeliefert haben, und lädt sie zu den morgigen Feierlichkeiten ein.

Dem Spielerschiff wird ein stationärer Orbit über der Hauptstadt von Hondar zugewiesen. Da sich recht viele Schiffe im Orbit befinden, ist es ungewöhnlich „eng" hier. Damit der Plan funktioniert, muss J'Lan alleine hinunterbeamen. Er wird deshalb darum bitten, sofort auf die Oberfläche zu beamen und Tibak anweisen, ihr Gepäck zu holen und ihm zu folgen.

Um die Scharade aufrechtzuerhalten, kann J'Lan – sofern er besondere Freundschaft mit männlichen Spielercharakteren geschlossen hat – diese zu seiner *Kal'Hyah* einladen, der klingonischen Entsprechung eines Junggesellenabschieds, der in der kommenden Nacht, der letzten vor seiner Hochzeit, stattfinden wird.

Es ist unwahrscheinlich, dass ein Spielercharakter den Transporter selbst bedienen wird, da es reine Routine ist, den Gast auf die Oberfläche zu beamen. Der Captain und einige oder gar alle Führungsoffiziere könnten jedoch anwesend sein, um den wichtigen Passagier zu verabschieden.

Wenn dennoch ein Spielercharakter den Transport vornimmt, dann passen Sie den Text unten entsprechend an. Nutzen Sie den Bedrohungs-Einsatz *Umkehrung*, um die Szene wie gewünscht zu beenden, ohne dass die Spielrunde noch hastig all ihre Entschlossenheit ausgibt und den Bedrohungsvorrat weiter füllt, um den Vorfall zu verhindern.

Lesen Sie den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

> J'Lan betritt die Transporterplattform und wendet sich euch zu. Er atmet noch einmal tief durch, so als würde ihm gerade bewusst, dass er einen Teil seines Lebens hinter sich lässt und den nächsten betritt. Dann nickt er. „Ich bin bereit."
>
> Der Bekk an der Transporterkonsole löst den Beamvorgang aus, rotes Licht hüllt J'Lan ein und euer Gast verschwindet. Doch dann flackert das Licht und die Konsole gibt ein schrilles Warnsignal aus. „Ich verliere ihn", stößt der Bekk hervor. „Ich … Ich stabilisiere den Eindämmungsstrahl und hole ihn zurück!"
>
> Rasch wendet ihr euch dem Bekk zu. „Ich verliere sein Muster!", stößt dieser hervor, ehe ihr das Wort ergreifen könnt. Seine Hände huschen über die Schaltflächen. Ihr zuckt zusammen, als die Transporterplattform für einen Moment wieder aufleuchtet. Energieentladungen jagen über den Molekularabbildscanner an der Decke, Funken regnen auf euch herab.
>
> Der Bekk starrt entsetzt die Anzeigen auf seiner Konsole an. „Sir, er … Er ist nicht am Zielort materialisiert. Ich habe sein Muster verloren, Sir. Er … er ist tot."

KAPITEL 01.30

AKT 2: HU'TEGH, DAH HONDAR WO'DAQ NONLAW' VAY'

„ETWAS IST FAUL AUF HONDAR“

KAMPFLOGBUCH

Wir haben versagt und Schande über uns und unser Schiff gebracht. Unser Auftrag, den wir von höchster Stelle erhielten, und der den Frieden im Reich wahren sollte, ist gescheitert. J'Lan starb bei einem schrecklichen Transporterunfall, als er auf Hondar hinunterbeamen wollte. Ich bezweifle, dass die Häuser von Kahlet und Montak diesen Vorfall gelassen aufnehmen werden.▲

AUS DEM KAMPFLOGBUCH

Das Oberhaupt des Hauses von Kahlet starrt euch einige bange Sekunden lang reglos an. Als er wieder spricht, zittert seine Stimme kaum merklich. „Captain, Sie hatten den Befehl, meinen Sohn sicher nach Hause zu bringen und darin haben Sie versagt. Halten Sie ihr Schiff im Orbit. Ich erwarte Sie in einer Stunde hier, in meinem Anwesen, damit Sie mir genau berichten können, wie J'Lan umgekommen ist. Ich werde nun seiner Mutter die schlechte Nachricht überbringen – und seiner Verlobten.“

Ohne eine Antwort abzuwarten, beendet Lorq die Verbindung.

SZENE 1: DER ZORN ZWEIER HÄUSER

Eine erste, rasche Überprüfung durch einen herbeieilenden Spielercharakter erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 1. So stellt sich heraus, dass J'Lans Muster seine Integrität verlor, eine Sekunde nach Einleiten des Beamvorgangs, und im All verstreut wurde, offenbar aufgrund einer Energieüberladung im Transportersystem. Die genaue Ursache zu ermitteln erfordert eine langwierigere Diagnose und jeder Ingenieur würde dazu raten, bis dahin diesen Transporter nicht mehr einzusetzen. Fügen Sie aufgrund der Verschärfung der Situation außerdem 2 Punkte Bedrohung dem Vorrat hinzu.

Sobald Tibak davon erfährt, wird er Bestürzung und Wut spielen und eine Erklärung verlangen. Er macht seine Sache dabei sehr gut, die Spielercharaktere sollten aber ohnehin (noch) keinen Grund haben, ihn zu verdächtigten. Tibak wird, sollten die Charaktere zögern, darauf hinweisen, dass Lorq von dem Vorfall unterrichtet werden muss.

Die Crew wird ohnehin eher früher als später gezwungen sein, sich J'Lans Vater zu stellen und ihm die Nachricht vom Tod seines Sohns zu überbringen, da sich Lorq nach einer kurzen Weile wieder meldet und sich nach J'Lans Verbleib erkundigt. Es bleibt den Spielercharakteren überlassen, wie sie dem Oberhaupt des Hauses von Kahlet erklären, was vorgefallen ist, Lorq wird aber auf Verzögerungen, Ausflüchte und Ausreden nicht wohlwollend reagieren. Als Erstes wird er vermuten und hoffen, dass J'Lan einfach an anderer Stelle auf Hondar materialisiert ist. Wenn die Spielercharaktere ihm versichern, dass es nicht so ist, wird er still.

Lesen Sie dann den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

WAS, WENN DIE WAHRHEIT ZU FRÜH ANS LICHT KOMMT?

Damit der zweite Akt einer bleibt, in dem die Spielercharaktere Ermittlungen anstellen, mehr über die Motive der Beteiligten erfahren und wichtige Erkenntnisse sammeln, dürfen sie nicht dahinterkommen, was sich wirklich abgespielt hat. Dass J'Lan noch am Leben ist, kommt erst in **Akt 3** ans Licht. Das ist aber grundsätzlich kein Problem, denn selbst gelungene Aufgaben werden zunächst einmal nur das aufzeigen, was J'Lan beabsichtigt hat, während weiterführende Diagnosen lediglich und ganz richtig darauf hinweisen, dass es einen Eingriff von außen gab.

Da es ohnehin nach einem solchen Unfall nicht ratsam wäre, den Transporter zu verwenden, ehe nicht alle Diagnosen und Analysen abgeschlossen sind, was Stunden (oder Tage) dauern kann, ist J'Lan für den Moment im Musterpuffer sicher. Die Spielercharaktere nutzen dann einen anderen Transporterraum (nur kleinere klingonische Schiffe verfügen über lediglich einen Transporter), Shuttles oder lassen sich schlichtweg vom Transportersystem auf der Gegenseite erfassen und beamen.

Sollte die Spielrunde selbst auf die Idee kommen, dass J'Lans Muster womöglich immer noch im Transporterpuffer ist, dann greift seine bewusste Maskierung: Die Systeme und sogar unabhängige Diagnosegeräte zeigen an, dass der Musterpuffer leer und in Bereitschaft ist.

Sollten die Spielercharaktere den Transporter komplett vom Energienetz nehmen, lassen Sie sie einfach gewähren. J'Lan hat Energie umgeleitet, die den Puffer auch dann weiter mit Energie versorgt, ohne dass die Systeme das anzeigen.

Problematisch wird es nur, wenn die Crew diesen Transporter demontieren oder entgegen allen Warnungen der Ingenieure verwenden möchte. Sollten Sie gar keine andere Wahl mehr haben, weichen Sie auf eine Alternativlösung aus und passen Sie die Ereignisse in **Akt 3** entsprechend an:

- J'Lan transferierte sein Muster in den Musterpuffer eines Shuttles an Bord (sollte sich das anbieten) oder in einen portablen Musterpuffer, den er auf der Konferenz unter der Hand erwarb und in Einzelteilen mit an Bord brachte, zusammensetzte und an versteckter Stelle auf dem Spielerschiff installierte.
- J'Lan befindet sich gar nicht im Musterpuffer, sondern materialisierte an anderer Stelle auf dem Schiff. Es gibt mehr als genug Ecken und verborgene Abteile auf den ohnehin engen, verwinkelten klingonischen Kriegsschiffen, die allerhöchstens alle paar Monate jemand aufsucht. In seinem Versteck nahm er auf Ebolan IV erworbenes Koralzarin, das seinen Metabolismus derart verlangsamt, dass es seine Lebenszeichen maskiert. Er erwartet, dass ihm Tibak ein Gegenmittel verabreicht und von Bord schmuggelt, ehe es zu spät ist. Um ihn zu retten, muss J'Lan, der sich inzwischen in kritischer Verfassung befindet, dann trotz allem gefunden und erfolgreich wiederbelebt werden.

Und auch wenn es sich nicht vermeiden lässt, dass die Spielercharaktere J'Lan jetzt schon retten, ist die Mission nicht verloren: Er hat einen Transporterschock davongetragen, warnt die Charaktere noch mit schwacher Stimme, sein Geheimnis nicht preiszugeben und fällt dann für den Rest des Akts ins Koma. Das verändert die anstehenden Nachforschungen nur wenig und Sie müssen nur geringe Anpassungen vornehmen.

Der Sitz des Hauses von Kahlet

Hondar ist seit Jahrhunderten der Stammsitz des Hauses von Kahlet. Das Anwesen der Familie ist ein wehrhafter, mit der Zeit immer wieder umgebauter Bau auf dem südlichen Kontinent, am Rande der größten Metropole des Planeten.

Wenn auch nicht lebensfeindlich, ist Hondar dennoch eine kalte und trostlose Welt mit langen Wintern, und damit unangenehm für Klingonen, die Wärme schätzen. Das Anwesen wird von zahlreichen Feuerschalen und Kaminen beheizt, trotzdem scheint der kalte Wind immer einen Weg zu finden, durch irgendeine Ritze in dem alten Bau ins Innere zu gelangen.

In den Korridoren, Sälen und Hallen unterwegs zu sein konfrontiert Besucher unweigerlich mit der langen Geschichte des stolzen Hauses: Überall hängen Porträts und stehen Statuen ihrer berühmtesten Vorfahren und Kriegern aus eintausend Jahren Geschichte. Trophäen und Waffen zieren die Wände, Banner mit dem Hausabzeichen schmücken die repräsentativen Hallen. Eine kleine Heerschar Diener sorgt für das Wohlbefinden der Familie und Krieger der Hausgarde bewachen das Anwesen.

Die Vorbereitungen für die anstehende Vermählung sind nahezu abgeschlossen, der große Festsaal wurde aufwendig dekoriert, ein Dutzend Köche schwitzt in der Küche, noch immer werden Fässer mit Blutwein angeliefert. Die Abgesandten der Großen Häuser des Reichs – entweder ihre Oberhäupter oder aber der direkte Erbe – sind fast alle eingetroffen, ebenso wie die Oberhäupter der vielen niederen Vasallen-Häuser der Familie Kahlet. Kanzler Gowron ist zwar nicht persönlich anwesend, hat aber einen seiner Söhne geschickt.

Wenn die Spielercharaktere Lorqs Aufforderung nachkommen und eine Stunde später herunterbeamen oder mit einem Shuttle in einem der großen Innenhöfe landen, werden sie von einem Diener empfangen und zu Lorq gebracht. Dieser erwartet sie gemeinsam mit einer Handvoll anderer in seinem Arbeitszimmer. Über einem klobigen Kamin hängt der Kopf eines ausgestopften Menta-Biests mit beeindruckenden Hörnern, das grimmig auf die Anwesenden herabsieht.

Es kann aber natürlich gut sein, dass sich die Spielercharaktere aufteilen und ein Technischer Offizier, gegebenenfalls mit Unterstützung eines weiteren Charakters, zurückbleibt, um den Unfall zu untersuchen (siehe **Szene 2** ab S. 13), und den Besuch im Anwesen dem Captain und anderen Offizieren überlassen. Weichen Sie dann auf Nebencharaktere aus, damit die Spieler an beiden Szenen teilnehmen können.

Die folgenden NSCs sind anwesend (wenn Sie Werte benötigen, passen Sie geeignete Charaktere aus dem **Das Klingonische Reich** Grundregelwerk an):

- **Lorq, Sohn des Kahlet:** Das Oberhaupt des Hauses von Kahlet ist ein betagter, aber immer noch rüstiger und vitaler Krieger mit ergrautem Haar. Er steht dem Haus seit rund 20 Jahren vor und verlor bereits vor zwei Jahren seinen Sohn K'nor bei einem Ehrenduell gegen ein Mitglied des Hauses Montak. Dennoch ist er weise genug, um auf Frieden hinzuarbeiten und zu wissen, dass die Fehde seinem Haus auf Dauer schaden wird. Er ist tief getroffen von J'Lans Tod und fürchtet nun, dass seine Bemühungen der letzten beiden Jahrzehnte vergeblich sein werden. Je mehr ihm bewusst wird, was vorgefallen ist, desto älter und schwächer erscheint er.
- **Norika, Tochter des Rokban:** Lorqs zweite Frau, die Hausherrin und J'Lans Mutter, eine stolze und leidenschaftliche Kriegerin mittleren Alters, die den Eindruck macht, als wollte sie jeden Moment die Spielercharaktere herausfordern, um Vergeltung am Tod ihres Sohnes zu üben.
- **Ramara, Tochter des Montak:** Eine hochgewachsene junge Frau mit langem, geflochtenen Haar und edlen, ebenmäßigen Gesichtszügen. Sie ist zwar erschüttert über den Unfall, ihre Gedanken kreisen aber offenbar mehr um die möglicherweise wieder aufkeimende Feindschaft zwischen den beiden Häusern als die Tatsache, dass sie ihren Bräutigam verloren hat. Es ist angesichts der Umstände nicht verwunderlich, dass sie die Vermählung als Pflichterfüllung ansah. Ramara fragt sich, ob jemand bewusst dafür sorgen wollte, dass J'Lan umkommt, wird jedoch in Anwesenheit seiner Eltern hier nicht viel mehr als eine Andeutung von sich geben.

- **Brigadier Montak:** Ramaras Vater ist ein Krieger mittleren Alters, ein Veteran vieler Schlachten mit zwei Narben im Gesicht. Seine Schärpe zieren einige der höchsten Auszeichnungen des Reichs, darunter den Orden des *Bat'leth*. Ihn scheint J'Lans Ableben weniger zu kümmern als die Tatsache, dass die lange getroffene Vereinbarung und das zu schmiedende Bündnis zwischen den beiden Häusern damit aufgekündigt wurde.

- **Karros, Sohn des Kahlet:** Der jüngere Bruder von Lorq, der tatsächlich wie eine jüngere Version des Hausherren erscheint, hält sich im Hintergrund. Er wird beruhigend eingreifen, sollten die Spielercharaktere den Zorn von J'Lans Eltern auf sich ziehen, und ein oder zwei präzise Nachfragen zu dem Transporterunfall stellen. Karros beobachtet die Anwesenden genau. Für ihn läuft alles nach Plan, aber auch er hat kein Interesse daran, den Vorfall eskalieren zu lassen. Seine Werte finden Sie auf S. 17.

Nicht nur die Eltern J'Lans, auch die Familie der Braut wird eine Erklärung verlangen und nicht gut auf Ausflüchte und Schuldabwiegelungen reagieren. Sehr wahrscheinlich werden die Spielercharaktere darauf hinweisen, dass die Untersuchungen noch laufen und sie derzeit noch keine endgültige Erklärung haben. Sie können aber Punkte damit machen, wenn sie ganz klar zugeben, dass sie versagt haben und bereit sind, die Konsequenzen zu tragen.

Den Spielercharakteren sollte hier bewusst werden, dass man sie aller Wahrscheinlichkeit nach nicht rechtlich zur Rechenschaft ziehen wird, wenn sich herausstellt, dass es ein Unfall war. Sie könnten sich jedoch zwei Große Häuser zu Feinden machen und J'Lan, der unter ihrem Schutz stand, verloren zu haben, ist ein großes Makel, der ihre Ehre befleckt. Ihnen sollte auch bewusst werden, dass sie sich in einer heiklen Situation befinden: Der Frieden zwischen den Häusern Kahlet und Montak ist instabil. Auch wenn sich die beiden Oberhäupter bei diesem Treffen noch in Vernunft üben, ist die Anspannung spürbar und alles scheint möglich, wenn sich der Zorn entlädt.

Geben Sie den Spielercharakteren Gelegenheit, mit **Aufgaben auf Ausstrahlung + Kommando**, gegebenenfalls unterstützt mit **Verstand + Technik**, den Anwesenden ihre Sache zu erklären, ohne ihren Zorn zu erregen. **Aufgaben auf Gespür + Kommando** oder **Medizin** können dabei helfen, herauszufinden, wie welcher NSC zu dem Todesfall steht.

Lassen Sie die Spielrunde die Richtung vorgeben, in die sich das Gespräch entwickelt. Die Anwesenden erwarten eine Erklärung für den Vorfall, kommen aber schon bald auf die geplatzte Hochzeit zu sprechen.

Lesen Sie schließlich den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

Lorq erhebt sich von seinem Stuhl. „Wie genau es auch zu dem tragischen Vorfall kommen konnte – und ich bin mir sicher, dass der Captain und seine Crew eine Erklärung finden werden – ich bedaure, Brigadier Montak, dass die morgige Zeremonie nicht stattfinden kann. Ich habe keinen weiteren Sohn, den ich Ihnen als Gatten Ihrer Tochter anbieten kann."

Montak runzelt die Stirn und erhebt sich ebenfalls. „Wenn Sie damit auf den Tod Ihres älteren Sohns anspielen …"

Karros tritt vor und hebt die Hände. „Verabschieden wir zunächst einmal unsere Gäste. Warten wir ab, was genau die Untersuchungen ergeben."

Lorq zögert und wirft seiner Gemahlin einen Blick zu. Dann nickt er. „Der tragische Vorfall bleibt erst einmal unter uns. Sobald wir wissen, wie es zu dem Unfall kommen konnte, werde ich die Gäste informieren."

Karros begleitet euch hinaus. Nachdem sich die Tür zu Lorqs Zimmer geschlossen hat, blickt er euch vielsagend an und senkt die Stimme. „Hoffen wir, dass Ihre Untersuchung ergibt, dass wirklich niemand seine Finger im Spiel hatte. Alles andere als ein Unfall würde nur zu bösem Blut führen. Die Situation ist heikel und wenn sich der Vorfall herumspricht, könnten alte Wunden wieder aufbrechen. Ich sorge dafür, dass Sie und Ihre Offiziere auf Hondar frei kommen und gehen können. Kontaktieren Sie mich, wenn Sie meine Unterstützung benötigen."

Szene 2: Diagnosen und Untersuchungen

Hinweis für die Spielleitung: *Im Idealfall sollte sich die Diagnose, und damit diese Szene bis zum Ende des Akts hinziehen, wenn mit* ***Szene 5*** *der dritte Akt eingeläutet wird. Führen Sie, sofern nötig, mit Bedrohung zusätzliche Komplikationen ein, um die Arbeiten hinauszuzögern.*

Sicherlich werden die Spielercharaktere herauszufinden versuchen, warum es einen Fehler im Transportvorgang gab, wo die Ursache zu finden ist und wer die Verantwortung dafür trägt. Da das Transportersystem durch die Überladung einige, wenn auch geringfügige, Schäden hingenommen hat, sind Diagnosen entsprechend erschwert.

Eine Ebene-3-Diagnose durch einen qualifizierten Offizier durchführen zu lassen, dauert etwa 10 Minuten. Diese kann somit erledigt werden, ehe die Charaktere Lorq vorläufig Bericht erstatten, sehr viel länger wird er sich aber nicht vertrösten lassen.

Die Diagnose erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 2 und um 1 erhöhter *Komplikationsspanne*, unterstützt von **Computer + Technik** des Schiffs. Bei Erfolg entdeckt die Diagnose keine Fehlfunktion. Eine Energieentladung interagierte jedoch mit dem Eindämmungsstrahl, gerade in dem Moment, als J'Lans Muster gebeamt wurde. Die Entladung zerstreute sein Muster unrettbar. Eine *Komplikation* führt dazu, dass einige Computersysteme nach der Diagnose neu gestartet werden müssen, was die Zeitdauer für eine Ebene-1-Diagnose (siehe unten) erhöht.

Mittels *Informationen erlangen* lässt sich zudem herausfinden:

- Die Ursache war sehr wahrscheinlich eine elektromagnetische Entladung aus dem Sturm, der derzeit über den südlichen Kontinent zieht. Darauf weist eine Energiespitze hin, die die Zielsensoren gleich nach Einleiten des Transports bemerkt haben. Die Entladung wanderte offenbar den Eindämmungsstrahl entlang, überlud den Transporter und verhinderte so, dass J'Lans Muster gerettet werden konnte.

- Natürlich können moderne Transporter, sofern korrekt bedient, derartige Störungen kompensieren. Der Transporteroffizier hat auch die notwendigen Anpassungen gemacht, die vorgeschrieben sind, um durch einen Gewittersturm zu beamen.

- Die Entladung, die den Eindämmungsstrahl zurückwanderte, beeinflusste auch die Transporterlogs und Sensoraufzeichnungen und löschte Teile davon bzw. sorgte dafür, dass manche Vorgänge gar nicht dokumentiert wurden. Das wird eine umfangreichere Diagnose erschweren.

Wollen die Charaktere noch gründlicher vorgehen, dann müssen sie mehr Zeit einplanen: Eine ausführliche Ebene-1-Diagnose erfordert (auch aufgrund der genannten Probleme) zumindest 8 Stunden, da es sich um ein sensibles und hochkomplexes System handelt, das viele mögliche Fehlerquellen mit einschließt. Darüber hinaus arbeiten klingonische Computer nicht ganz so schnell wie die der Sternenflotte – addieren Sie zwei weitere Stunden, wenn das System *Computer* des Spielerschiffs einen Wert von weniger als 8 aufweist.

Die Diagnose erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 3 und um 2 erhöhter *Komplikationsspanne*, unterstützt von **Computer + Technik** des Schiffs. Bei Erfolg finden sie alles heraus, was die Ebene-3-Diagnose zu Tage brachte (inklusive die dort unter *Informationen erlangen* aufgeführten Punkte, die den Charakteren noch nicht bekannt sind), erklärt aber immer noch nicht, warum die Kompensation für die atmosphärischen Störungen versagte. *Komplikationen* führen dazu, dass die Diagnose länger dauert als vorgesehen.

Sollten die Spielercharaktere noch Momentum zur Verfügung haben, dann können sie mit der richtigen Frage jetzt schon dahinter kommen, dass das System manipuliert wurde, es bringt sie aber nicht auf J'Lans Spur: Er hat die Systeme erfolgreich getäuscht und seinen wahren Aufenthaltsort verschleiert. Nur eine mehrtägige Testreihe (oder Demontage bzw. erneute Nutzung des Transporters, siehe Kasten **Was, wenn die Wahrheit zu früh ans Licht kommt?** auf S. 11) würde ihn enttarnen.

Mit *Informationen erlangen* lässt sich noch Folgendes ermitteln:

- Es gab in dem Moment, als der Beamvorgang durchgeführt wurde, gar keine elektrostatische Entladung genau über dem Zielgebiet, nur drei Sekunde zuvor und fünf Sekunden nach dem Vorgang. Die Energiespitze kam nicht durch einen natürlich entstandenen Blitz zustande.

Lassen Sie die Spielercharaktere gerne in dem Glauben, dass Sabotage vorliegt oder die Energieentladung eine äußere Einwirkung war, sollte das die Schlussfolgerung Ihrer Runde sein – eine naheliegende Vermutung wäre ein getarntes Schiff, das den Transportervorgang beeinflusst hat.

Eine eingehende Analyse der Sensorlogbücher (**Konzentration + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 1, unterstützt von **Computer + Technik**) führt keine Hinweise auf getarnte Schiffe zutage, was allerdings in der Natur der Sache liegt. Streuen Sie gerne weitere falsche Spuren, wenn die Spielrunde fragt, und weisen Sie darauf hin, dass die nächsten Schiffe im Moment des Transports die *D'Rang* war (ein Bird-of-Prey des Hauses Kahlet, der Karros von Qo'noS hierher transportierte), die *Teng'tu* (das Flaggschiff des Hauses Montak, das die Braut und ihre Eltern nach Hondar brachte) und die *Nal-Haht* (der Bird-of-Prey des Hauses Komar, ein Vasall des Hauses von Kahlet).

Szene 3: Befragungen und Ermittlungen

Die Spielercharaktere sollten in allererster Linie davon getrieben werden, sich von der Schande wieder reinzuwaschen, die dadurch zustande kam, dass sie den ihnen anvertrauten Erben des Haues Kahlet verloren haben.

Während sich einige mit dem Transportersystem auseinandersetzen, können andere Charaktere ihre Fähigkeiten als Diplomaten und Ermittler einsetzen und versuchen, mehr über ihren Schützling und die anderen Protagonisten herauszufinden. Womöglich hegen sie sogar schon die Vermutung, jemand wollte J'Lan tot sehen oder zumindest die Allianz zwischen den beiden Großen Häusern sabotieren.

Recherchen können verschiedenste Formen annehmen: Neben dem Studium von Datenbanken erfordert es auch das Befragen oder gezieltes Verhören von NSCs (sei es die wichtigen, hier namentlich genannten, oder aber ihre Untergebenen), entweder direkt oder über Subraumfunk, auf Hondar oder auf ihren Schiffen im Orbit.

In *Sozialen Konflikten* werden je nach Vorgehensweise – diplomatisches Herantasten, Verhören, Einschüchtern oder sogar Täuschen – vorrangig Attribute wie **Konzentration**, **Wagemut**, **Gespür** und **Ausstrahlung**, sowie die Disziplinen **Kommando** und **Sicherheit** benötigt. Recherchen in Datenbanken, die auch das Überwinden von Sicherheitsprotokollen notwendig machen könnten, erfordern vorrangig Attribute wie **Konzentration** und **Verstand**, sowie die Disziplinen **Sicherheit** und **Technik**.

Legen Sie die Schwierigkeit auf Basis dessen fest, was die Charaktere bereits an Vorarbeit geleistet haben, und wie sensibel die zu erlangende Information ist.

Beispiel: *Die Spielercharaktere möchten mehr über K'nors Ableben in Erfahrung bringen (siehe Abschnitt* ***Karros*** *weiter unten). Dazu befragen sie einen Diener von Karros auf Qo'noS, der diesem dort schon seit Jahren zur Hand geht, via Subraumfunk. Der Diener ist loyal und der Spielercharakter beschließt, es mit einer Drohung zu versuchen, sodass die Spielleitung eine* ***Aufgabe auf Wagemut + Kommando*** *mit Schwierigkeit 3 festlegt. Da der Charakter den Diener zuvor aber schon erfolgreich und mit Nachdruck befragt hat und dabei einen Vorteil „Eingeschüchtert" erschaffen hat, sinkt die Schwierigkeit auf 2. Der Diener plaudert hastig und mit gesenkter Stimme alles aus, was er weiß, inklusive seiner Befürchtung, Karros könnte bei K'nors Tod nachgeholfen haben, und fleht den Charakter an, seinem Herrn nicht zu verraten, dass sie diese Informationen von ihm haben. Der Spielercharaktere hat 2 Momentum übrig, also erschafft er auch noch den Vorteil „Aufzeichnung des Geständnisses" und hofft, es später als Beweis oder Druckmittel gegen Karros einsetzen zu können.*

Folgende Erfolge können die Spielercharaktere dabei erzielen, wobei es nicht notwendig oder auch nur wahrscheinlich ist, dass sie alle diese Punkte abhaken werden:

- Sie finden mehr über J'Lan heraus und dass er eine technische Begabung besaß.
- Sie verstehen die beiden Familien Kahlet und Montak besser, was ihnen in **Akt 3** helfen wird, eine Entscheidung zu fällen.
- Sie kommen zu dem Schluss, dass Tibak etwas zu verbergen hat. Am Ende des Akts verfolgen sie ihn nach Hondar X, stellen ihn und erfahren, dass er J'Lan verraten hat.
- Sie kommen womöglich dahinter, dass Karros seine Finger im Spiel hat.
- Sie stoßen auf das Haus des Gropek, das die Heirat verhindern möchte.

Wie Lorq bereits äußerte, will er die Ermittlungen der Spielercharaktere abwarten, ehe er die Gäste informiert, dass die Vermählung ausfällt. Dennoch begeben sich so einige Hochzeitsgäste bereits auf die Oberfläche, da die Gastgeber ein Buffet aufgefahren und zu einem kleinen Umtrunk geladen haben, den Lorq nicht absagen möchte, um kein Aufsehen zu erregen. Bei der Gelegenheit wollen die Gäste auch ihre Geschenke abgeben und der Hausherrin ihre Aufwartung machen.

Wenn Ihnen die Situation immer noch zu unkritisch erscheint, geben Sie *Bedrohung* aus, um zusätzliche *Komplikationen* zu erschaffen. Diese repräsentieren vor allem Machenschaften im Hintergrund, zum Beispiel von Karros: Die Komplikation „Falsche Gerüchte" verbreitet ironischerweise, J'Lan hätte kalte Füße bekommen, da sich der Bräutigam nicht sehen lässt. „Es ist durchgesickert" sorgt dafür, dass sich plötzlich herumspricht, dass J'Lan umgekommen ist, was zu Aufregung und Missstimmung führt und die Ermittlungen erschwert. Es kann auch leicht zu falschen Anschuldigungen und Wiederaufleben von Fehden führen, die von den Spielercharakteren eingedämmt werden können und ihnen die Dringlichkeit der Lage vermittelt. Schrecken Sie nicht davor zurück, Ihrer Spielrunde durch derartige Zwischenfälle Druck zu machen – viel hängt davon ab, dass sie sich mit ihren Nachforschungen beeilen und besser in Stunden anstatt innerhalb von Tagen an ihr Ziel kommen.

J'Lan

Nachforschungen über J'Lan könnten in verschiedene Richtungen gehen:

- Allgemeine Nachforschungen bestätigen seine Hintergrundgeschichte und Werdegang, können aber ein paar zusätzliche Details an Tageslicht führen: So reiste er recht oft zu Konferenzen, inspizierte die Werften des Hauses und kam sehr viel herum, ausgenommen Hondar und Qo'noS, die J'Lan zu meiden schien.
- Versuche, mehr über seine Tage an Bord des Spielerschiffs herauszufinden, führt kaum Neues zutage. Er hat einmal die Subraumkommunikation genutzt und eine Nachricht nach Hondar geschickt. Mehrere Crewmitglieder haben ihn bei Rundgängen gesehen.
- Kommen die Spielercharaktere auf die Idee, mehr über die kürzliche Konferenz auf Ebolan IV herausfinden zu wollen, dann stellt sich so heraus, dass J'Lan technisch versiert war (zum Beispiel im Gespräch mit dem denobulanischen Ingenieur Rallax, der teilnahm und lange Gespräche mit ihm geführt hat). Die Konferenz hat mehr als eine Woche angedauert, J'Lans Kommen und Gehen kann nicht lückenlos nachvollzogen werden. Rallax erinnert sich daran, dass er einmal J'Lan im Gespräch mit einer Klingonin beobachtet hat, was er als ungewöhnlich empfand, da sonst keine Klingonen unter den Teilnehmern waren. Er ging jedoch davon aus, dass die Klingonin der Crew seines Schiffs angehörte. (Tatsächlich war es das letzte Treffen zwischen J'Lan und Voss, bei dem die beiden noch einmal ihren Plan besprachen und sich vergewisserten, dass sie bereit waren, ihn auch durchzuziehen.) Er kann die Klingonin auch vage beschreiben (siehe S. 14).

Betonen Sie J'Lans technisches Geschick aber nicht zu sehr und zögern Sie die Erkenntnisse gegebenenfalls hinaus (es könnte Stunden dauern, bis die Crew schließlich den erhofften Rückruf von Rallax erhält).

Tibak

Es liegt nahe, dass die Charaktere Tibaks Namen ganz oben auf ihre Liste setzen, wenn sie sich nach Verdächtigen umsehen, oder ihn zumindest eingehend befragen wollen. Dass er nicht gemeinsam mit J'Lan herunterbeamte, sollte vermutlich dafür bereits ausreichen.

Tibak hat jedoch ebenfalls Schande auf sich geladen, da er als *Tawi'yan* zugelassen hat, dass der Bräutigam ums Leben kam. Er will zeitnah auf Hondar herunter beamen, um sich J'Lans Vater Lorq zu erklären. Tibak rechnet nicht damit, dass er mit

seinem eigenen Leben bezahlen muss, das wäre in diesem Fall übertrieben (er könnte aber, um von sich abzulenken, genau das gegenüber den Charakteren äußern) – Lorq ist nicht grausam und würde ihm einen Unfall nicht anlasten.

Deshalb wird Tibak nur wenige Fragen beantworten, ehe er darauf besteht, Lorq aufzusuchen (und er kann sich von der Oberfläche aus beamen lassen und ist nicht auf den Transporter des Spielerschiffs angewiesen). Sollte er danach noch am Leben sein, können ihn die Spielercharaktere ja gerne aufsuchen.

- Alle im Haus des Kahlet sowie Vertreter seines eigenen Hauses, dem des Tok, können Tibaks Werdegang bestätigen. Tibak und J'Lan wuchsen gemeinsam auf und waren wie Brüder. Tibak hatte allerbeste Aussichten auf einen ehrenvollen und prestigeträchtigen Posten, wenn J'Lan seinem Vater nachfolgt, und war dem Haus des Kahlet bis in den Tod ergeben.

- Auch er bestätigt im Gespräch erneut alles, was J'Lan erzählt hat, und wird dessen Geheimnis wahren. Nur sehr aufmerksame Charaktere (**Gespür + Kommando** oder **Medizin** mit Schwierigkeit 3) fällt auf, dass Tibak etwas bedrückt, das womöglich über seine Schande und sein Versagen hinausgehen.

- Versuchen die Spielercharaktere, auch Tibaks Schritte an Bord nachzuverfolgen, dann entdecken sie, dass er mittels Subraumkommunikation zwei Mal Kontakt mit anderen aufnahm: jeweils einmal mit Hondar III, Kembaq IV, sowie mit der *I.K.S. D'Rang*, einem Bird-of-Prey der Hausgarde der Kahlet. Es ist auf einem klingonischen Schiff nicht üblich, sich in die Privatangelegenheiten von Crew und Passagieren einzumischen, deshalb wird Kommunikation nicht mitgeschnitten. Weitere Nachforschungen können aber mehr Details zutage führen: Er sprach auf Hondar mit jemandem im Anwesen der Kahlet, auf Kembaq IV mit jemandem im Anwesen des Hauses P'ra (ein niederes Haus, das dort seinen Sitz hat und in keinem Zusammenhang mit den Häusern Kahlet oder Montak steht). Die *D'Rang* transportierte Karros von Qo'noS nach Hondar.

- Wird er darauf angesprochen, dann gibt Tibak an, dass er verschiedene organisatorische Dinge rund um die Hochzeit auf dem Flug geklärt hat, reagiert aber entrüstet, wenn er gedrängt wird, mehr zu erzählen.

Tibak wird sein Möglichstes geben, um sich von den Spielercharakteren fernzuhalten. Er gibt vor, über sein Versagen und seine Schande meditieren und Kahless um Vergebung anflehen zu wollen, nachdem er mit Lorq gesprochen hat, der Tibak tatsächlich dazu aufgefordert hat, sich in seinem Zimmer zu isolieren und die Gäste zu meiden, bis er eine Entscheidung darüber getroffen hat, wie er mit Tibak verfahren wird.

Wenn es Tibak schließlich zu heikel wird, wird er aber – auf Anraten von Karros hin – fliehen. Das führt direkt zur Szene **Nach Hondar X** (siehe S. 18) und läutet das Ende des Akts ein. Bis dahin sollten die Spielercharaktere also ausreichend Informationen gesammelt haben, um in **Akt 3** eine Entscheidung fällen zu können.

Das Haus des Kahlet

Fast alle Gespräche mit Mitgliedern des Hauses oder Nachforschungen über dieses bestätigen, was die Spielercharaktere bereits über Lorq und seine Familie wissen.

Einige neue Details, die ermittelt werden können:

- J'Lans Eltern sind entsetzt über dessen Ableben und Lorq fürchtet auch um den Frieden mit dem Haus Montak. Er hofft zwar, dass die bisherigen Bemühungen durch die geplatzte Hochzeit nicht zunichtegemacht werden, befürchtet aber, dass der Weg zu einem echten Frieden so länger und steiniger werden könnte.

- Sofern Lorg und Norika nicht doch noch einen weiteren Sohn zeugen, wird nach Lorqs Ableben dessen jüngerer Bruder Karros das neue Oberhaupt des Hauses. Aufgrund Lorqs fortgeschrittenen Alters wird Ersteres als unwahrscheinlich angesehen und zweiteres wäre dann nur noch einige Jahre, vielleicht ein Jahrzehnt entfernt.

- Gezieltes und hartnäckiges Nachforschen in diese Richtung kann zutage führen, dass J'Lans Bruder K'nor, der bei einem Ehrenduell gegen ein Mitglied des Haues Montak starb, zu dieser Zeit in Karros' Anwesen lebte. Dort sollte er von seinem Onkel mehr über die Arbeit des Hohen Rates lernen. Eines Nachts schlich er sich ohne Leibwächter davon und geriet in einer Bar mit der Kriegerin aneinander, die ihn schließlich tötete. Lorq muss es seinem Bruder vergeben haben, dass K'nor starb, als er unter dessen Schutz stand.

Das Haus des Montak

Für Brigadier Montak überwiegen klar die Sorgen um die geplatzte Verbindung zwischen den beiden Großen Häusern. Ein Stratege durch und durch, plant er bereits jetzt und versucht, alle Eventualitäten zu durchdenken. Für Montak sind nun alle Wege wieder offen, sogar die Möglichkeit, die Oberhand zu gewinnen. Auch wenn er nicht unbedingt plant, das verfeindete Haus in einem Bürgerkrieg auszulöschen, könnte er dennoch dessen Schwäche nutzen, um den Einfluss der Kahlets zu beschneiden und deren Vasallenhäuser auf seine Seite zu ziehen.

Das bedeutet nicht, dass Montak bösartig oder vergeltungssüchtig wäre, er will sein Haus nur vorbereitet sehen, bis klar ist, wie es weitergeht. Dazu spricht er bereits jetzt mit Untergebenen, erteilt Befehle und versetzt seine Hausgarde in Bereitschaft, was die Spielercharaktere mitbekommen sollten. Zudem sucht er Kontakt zu Vasallen von Lorq, um vorsichtig deren Meinung in Erfahrung zu bringen. Um den Frieden zu wahren, könnte es notwendig sein, dass die Charaktere eingreifen.

Die Spielercharaktere können so aber auf T'rot aufmerksam werden, den ältesten Sohn des Hauses von Komar, der für die Hochzeit angereist ist. Insbesondere wenn Sie das Gefühl haben, die Spielrunde benötigt noch einen Verdächtigen, dann stoßen Sie sie darauf, dass T'rot Gefühle für Ramara hegt und sich erhofft, mit ihr vermählt zu werden, da sie nun wieder frei ist. T'rot befand sich im Moment des Unfalls auf dem Bird-of-Prey seines Hauses im Orbit, der *Nal-Haht*, nicht weit vom Spielerschiff entfernt.

Entscheiden Sie selbst, ob Sie die Geschichte ausweiten und Ramara ebenfalls Gefühle für T'rot hegt und sich nun erhofft, ihren Vater überreden zu können, einer Verbindung zuzustimmen. Dann könnten die Spielercharaktere auf ein heimliches Rendezvous der beiden stoßen.

Karros

Es ist nicht zwingend nötig, dass die Spielercharaktere Karros' Machenschaften lückenlos aufdecken. Selbst wenn sie nur einen Verdacht haben, dass J'Lans Onkel irgendwie seine Finger im Spiel hatte, ist es für den Verlauf der Mission nicht erforderlich, dass die Charaktere einen Beweis dafür finden. Dennoch wird es sicherlich ihre Entscheidung in **Akt 3** beeinflussen, wenn sie Karros auf die Spur kommen.

Karros gibt zwar nach Außen hin vor, seinem Bruder loyal zu sein, hat aber schon lange mit Lorq gebrochen (siehe unten). Als er dahinterkam, dass J'Lan eine Geliebte hat, sah er doch noch einen Weg, zum Oberhaupt des Hauses aufzusteigen. Er nutzte dazu ausgerechnet Tibaks absolute Ergebenheit aus und flüsterte ihm ein, dass J'Lan seinen Vater und sein Haus verraten hat.

Jahrzehnte in der Politik von Qo'noS und in Winkelzügen mit anderen Häusern haben dafür gesorgt, dass Karros ein fähiger Intrigant wurde, der sich nicht leicht in die Karten blicken lässt. Sehr viel gerissenere Personen als die Spielercharaktere haben in der Vergangenheit bereits versucht, Karros auszutricksen. Es ist unwahrscheinlich, dass sie ihn eindeutig festnageln können, da er aus dem Hintergrund andere manipuliert, anstatt sie wie ein Krieger offen anzugehen.

Was die Spielercharaktere bei ihren Nachforschungen herausfinden können:

- Da Lorq die alltägliche Politik nicht schätzt, schickte er Karros als seinen Vertreter nach Qo'noS, um dort in seinem Namen im Hohen Rat zu sprechen (eine übliche Vorgehensweise im Reich). Karros hat sich seitdem als geschickter Verhandler im Sinne des Hauses erwiesen. Nicht wenige merken jedoch an, dass er offenbar mehr Gefallen darin findet, mit Worten und Geflüster zu kämpfen, als mit dem *Bat'leth*, was eines Kriegers unwürdig ist. Aber so sind wohl die politischen Realitäten auf Qo'noS.

- Karros ist noch ledig und kinderlos. Dabei gibt es mehr als ein einflussreiches Haus, das nur zu gerne eine eigene Tochter in das Haus des Kahlet einheiraten lassen und viel dafür hergeben würde. Soweit sich herausfinden lässt, hat Karros nur einmal eine Frau umworben: Norika, Tochter des Rokban. Diese entschied sich jedoch wenig später, einen Antrag von Lorq anzunehmen, der sie bei einem von Karros ausgerichteten Empfang auf Qo'noS traf.

- Karros befand sich zum Zeitpunkt von J'Lans Unfall auf Hondar, in Anwesenheit von Lorq und anderen Zeugen. Alle Untersuchungen dahingehend, dass Karros oder seine Diener irgendwie seine Finger im Spiel hatte, verlaufen im Sand.

- Spricht man ihn darauf an, dass Tibak während des Flugs Kontakt mit ihm aufnahm, dann gibt Karros an, dass Tibak ihn lediglich über die voraussichtliche Ankunftszeit unterrichten wollte – und die Gastfreundschaft und Ehrenwertigkeit der Spielercharaktere erwähnte.

Um noch mehr Druck auf die Spielercharaktere auszuüben, wird Karros im Geheimen den Zorn von Lorq und insbesondere den der temperamentvollen Norika anheizen, die die Charaktere bestraft sehen wollen oder zumindest ihren Ruf und ihre Karrieren ruinieren könnten und das schließlich auch zum Ausdruck bringen. Danach geht Karros auf die Spielercharaktere zu. Als nun designierter Erbe des Hauses verspricht er ihnen, alles zu tun, um ihren Ruf wieder reinzuwaschen und auf Lorq und Norika einzuwirken, damit sie ihnen den Tod ihres Sohnes verzeihen. Spätestens wenn er seinem Bruder nachfolgt, können sich die Spielercharaktere sicher sein, dass sie für ihre Bemühungen belohnt werden, weiß er doch, dass sie alles in ihrer Macht getan haben und J'Lans Tod nicht ihr Verschulden ist.

Karros macht es dann vom Verhalten der Spielercharaktere abhängig, ob er ihnen durch die Blume zu verstehen gibt, dass er sie schützen und ihnen helfen wird, wenn sie nur seinen Anspruch anerkennen oder ob er es behutsamer angeht. Ein Spielercharakter muss schon sehr geschickt vorgesehen, wenn er darin eine Möglichkeit sieht, Karros auszutricksen, und vorgeblich auf das Angebot eingeht.

Karros, Sohn des Kahlet [bedeutender NSC]

Karros ist zwei Jahrzehnte jünger als sein Bruder Lorq und stand schon immer in dessen Schatten. Sein Vater Kahlet verwendete seine Zeit darauf, Lorq zu seinem Nachfolger heranzuziehen und ignorierte Karros meist, während seine Mutter früh verstarb. Karros übte sich stattdessen in wenig kriegerischen Tugenden und darin, aus dem Hintergrund die Fäden zu ziehen, um den Einfluss seines Hauses zu mehren und es so zu verteidigen. Da Lorqs erste Ehe keine Kinder hervorbrachte, wartete er geduldig darauf, eines Tages das Erbe seines Bruders anzutreten. Karros verbringt weit mehr Zeit auf Q'onoS als auf Hondar, da er in den meisten Fällen das Haus des Kahlet im Hohen Rat vertritt, und kennt sich bestens mit Politik, Winkelzügen und Rhetorik aus.

Als sich Lorq dann aber doch entschied, ein zweites Mal zu heiraten, sich eine junge Frau nahm und rasch zwei Söhne zeugte, wuchs Verbitterung in Karros, der sich um sein rechtmäßiges Erbe betrogen fühlte. Als Karros dahinterkam, dass J'Lan im Geheimen eine Liebschaft pflegte, sah er eine Chance. Er bekräftigte seinen Neffen in dessen Vorhaben, warb aber Tibak an, um sicherzugehen, dass J'Lan ihm auch zukünftig sein Erbe nicht streitig machen konnte. Sicherlich hat er schon Pläne geschmiedet, wie er seinen Bruder rasch aus dem Weg schaffen und dann dessen Witwe Norika heiraten kann, die Karros seit langem begehrt.

MERKMALE: Klingone, Einflussreich

ÜBERZEUGUNGEN:

- Das Haus des Kahlet ist rechtmäßig mein!

Attribute

KONZENTRATION 08	FITNESS 08	AUSSTRAHLUNG 11
WAGEMUT 09	GESPÜR 09	VERSTAND 09

Disziplinen

KOMMANDO 03	SICHERHEIT 02	WISSENSCHAFT 02
FLUGKONTROLLE 01	TECHNIK 01	MEDIZIN 01

FOKUSSE: Klingonische Politik, Rhetorik, Täuschen

ANSTRENGUNG: 10
WIDERSTAND: 1/3 (Rüstung/*Brak'lul*)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- *D'k tahg*-Dolch (Nahkampf, 3 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:

- **Brak'lul:** Karros' *Widerstand* wird gegen *nicht-tödliche* Angriffe um 2 erhöht. Wenn er zum Ziel einer *Erste Hilfe*-Aufgabe wird, reduziert er deren Schwierigkeit um 1 (bis zu einem Minimum von 1).
- **Intrigen und Politik:** In *Sozialen Konflikten* erhält Karros einen zusätzlichen W20. Zudem sind alle Aufgaben, die dazu gedacht sind, seine Motive und Verfassung einzuschätzen, um 1 erschwert.
- **Zielstrebig und geduldig:** Karros lässt sich nicht leicht provozieren oder reizen, entsprechende Aufgaben sind um 1 erschwert. Zudem ist er bestens vorbereitet, hat immer einen Plan B und bedenkt alle Eventualitäten, was in entsprechenden Situationen für ihn als *Vorteil* oder für die Gegenseite als *Komplikation* fungieren kann.

Das Haus des Gropek

Nicht wenige Große Häuser im Reich haben ein Interesse daran, dass die Häuser des Kahlet und des Montak ihre Fehde aufrechterhalten, sei es, dass sie sich davor fürchten, wenn die beiden Großen Häuser ihre beträchtliche Macht und ihren Einfluss vereinigen, oder dass sie anderweitig von der Fehde profitieren.

Das Haus des Gropek gehört zu diesen Häusern. Im Gegensatz zu vielen anderen schreckt es aber nicht davor zurück, im Hintergrund aktiv zu werden, auf Spione oder Bestechung zurückzugreifen und im Geheimen ihr Ziel zu verfolgen. In diesem Fall bedeutet das, dass sie auf die Romanze zwischen J'Lan und Voss aufmerksam wurden und ihr Möglichstes tun, damit diese zusammenkommen, um so die Vermählung zu verhindern.

Hinweis für die Spielleitung: *Nutzen Sie das Haus des Gropek als Joker in der Mission. Seine Vertreter können offen oder aus den Schatten heraus den Spielercharakteren unter die Arme greifen, wenn diese in eine Sackgasse geraten.*

Andere Parteien

Prominente Vertreter anderer Häuser des Reichs sind ebenfalls anwesend, insbesondere hat Kanzler Gowron einen seiner Söhne geschickt, um ihn auf Hondar zu vertreten und Geschenke zu überbringen.

Führen Sie nach Belieben weitere Parteien ein, die ein Interesse daran haben könnten, dass die Vermählung nicht zustande kommt oder genau das erreichen wollen. Greifen Sie gerne auf NSCs aus früheren Missionen zurück, die hier wieder auftreten, oder binden Sie die Hintergründe und Häuser der Spielercharaktere mit ein.

Szene 4: Nach Hondar X

Im Idealfall sollte den Spielercharakteren irgendwann bewusst werden, dass sie doch einmal von Angesicht zu Angesicht mit Tibak sprechen müssen, der sich seit dem Unfall zurückgezogen hat. Richten Sie es am besten so ein, dass die Charaktere ihre Untersuchungen an Bord abgeschlossen haben und auch mit ihren Ermittlungen zu möglichen Tätern alle oder die meisten der oben genannten Punkte abdecken konnten.

Egal, wie sie vorgehen – ob sie sich an Lorq wenden oder an ihm vorbei zu Tibak gelangen wollen – es stellt sich dann heraus, dass Tibak nicht mehr in seinem Zimmer ist und das Anwesen des Hauses Kahlet unbemerkt und unerlaubt verlassen hat. Wie ihm das gelungen ist, ist unklar, da er sogar in seinem Zimmer eingeschlossen war. (Tatsächlich verhalf ihm Karros zur Flucht.)

Wenn Lorq mit einbezogen wird, glaubt er immer noch nicht, dass Tibak für J'Lans Tod verantwortlich ist oder ihn verraten hat, wird die Charaktere aber beauftragen, ihn zu finden, damit er mit ihm sprechen kann.

Eine Prüfung der Transporterlogs im Transporterraum des Anwesens (**Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 1) führt neben dem Kommen und Gehen der Gäste zutage, dass Tibak vor nicht einmal einer Stunde auf einen kleinen, nicht warpfähigen Frachter gebeamt wurde, die *PaH'Bar*. Die Sensorlogs des Spielerschiffs zu prüfen, erfordert eine Aufgabe auf **Konzentration + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 1, unterstützt von **Sensoren + Wissenschaft** des Schiffs. Dann stellt sich heraus, dass die *PaH'Bar* nach Hondar X am Rand des Systems weiterflog.

Ob die Spielercharaktere nun mit oder ohne Erlaubnis Lorqs den Orbit von Hondar verlassen und Tibak verfolgen, ändert nichts am weiteren Verlauf der Szene, könnte aber Auswirkungen darauf haben, wie Lorq sie in **Akt 3** sieht, sollten sie sich dadurch verdächtig machen, plötzlich abzufliegen.

Wenn der zehnte Planet erreicht ist, erfordert ein Scan eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 1, unterstützt von **Sensoren + Wissenschaft** des Schiffs. Wie zuvor schon bemerkt gibt es weitläufige Installationen auf der Oberfläche von Hondar X, einen öden kleinen Planeten der Klasse D. Es herrscht reger Bergbau auf der Strafkolonie, die mehrere Raffinerien und Fabriken sowie einen Raumhafen besitzt, der regelmäßig von Frachtern angeflogen wird. Im Orbit des Planeten parken sieben, allesamt zivile Schiffe.

Mit *Informationen erlangen* lässt sich herausfinden:

- Auf dem Landefeld des Raumhafens stehen derzeit drei Frachter, einer davon ist die *PaH'Bar*.
- Es gibt hunderte, überwiegend klingonische, aber auch andere Lebenszeichen auf der Oberfläche, recht viele davon im Raumhafen. Tibaks Lebenszeichen zu isolieren wäre möglich, aber zeitaufwendig.
- Es gibt Transporterscrambler, die Beamvorgänge unterbinden, offenbar, um Insassen der Strafkolonie die Flucht zu verwehren.

Die Spielercharaktere können jetzt oder nach ihrer Landung mit der Crew des Frachters Kontakt aufnehmen und erfahren, dass Tibak bei Ihnen eine Passage erbat. Sie erkannten in ihm ein ehrenwertes Mitglied des Hauses von Kahlet und dachten sich nichts dabei. Tibak verließ den Frachter sofort nach dessen Landung.

Da es sich um eine Strafkolonie handelt, gibt es zahlreiche Sicherheitsvorkehrungen. Wenn sich die Spielercharaktere als Offiziere der Klingonischen Verteidigungsstreitmacht zu erkennen geben und Landeerlaubnis für ihr Shuttle erbitten (die großen Landeplätze sind derzeit besetzt), ist eine **Aufgabe auf Ausstrahlung + Kommando** mit Schwierigkeit 2 notwendig (oder keine Aufgabe, wenn sie sich von Lorq ankündigen lassen).

Erst einmal im Raumhafen angekommen – ein wehrhafter Dom mit einem Flugkontrollzentrum, einigen Bars und Vergnügungseinrichtungen für Frachtercrews – erfordert es eine **Aufgabe auf Gespür** oder **Ausstrahlung + Sicherheit** oder **Kommando** mit Schwierigkeit 2, um Tibak aufzuspüren und in einer Bar zu finden. Bei einem Misserfolg wird er früh auf die Spielercharaktere aufmerksam und tritt die Flucht an. Wenn die Charaktere dann in der Gasse zu ihm aufholen (siehe unten), hat er bereits mehrere tödliche Verletzungen davongetragen.

Bei Erfolg tritt Tibak die Flucht an, kaum dass die Charaktere die Bar betreten. Bitten Sie die Spielercharaktere dann auf **Aufgaben auf Fitness + Sicherheit** mit Schwierigkeit 1, wenn sie die Verfolgung aufnehmen. So können sie Tibak zwar nicht einholen, ehe er in den Hinterhalt läuft, die Aufgaben bestimmen aber, ob jemand zurückbleibt: Misslingt einem Charakter die Aufgabe, dann trifft er erst zu Beginn der zweiten Kampfrunde ein.

Konfliktbegegnung: Nausikaaner

Karros sieht in Tibak vor allem eines: eine Schwachstelle in seinem Plan, die es auszumerzen gilt. Deshalb überzeugte er Tibak davon, dass es besser wäre, wenn er sich den hartnäckigen Ermittlern entzieht und erst später zurückkehrt. Karros selbst verspricht Tibak, ihn zu decken und Lorq gegenüber zu behaupten, dass er ihn nach Qo'noS geschickt hat (was eine Lüge ist). Tatsächlich arrangiert Karros über einen Mittelsmann auf Hondar X (der ebenfalls nicht weiß, wer ihn beauftragt hat), dass Tibak aus dem Weg geräumt wird. Tibak erfuhr direkt, bevor die Charaktere die Bar betraten, von dem Treffpunkt. Ein orionischer Frachtercaptain soll ihn vom Planeten bringen – tatsächlich ist es eine Falle.

Ihr hastet hinter Tibak in eine schmale, düstere Gasse hinein, zwischen zwei klobigen Bauten unter der Kuppel. Schwere Generatoren stehen hier und Transportkisten aus Metall. Dann verharrt er abrupt und wendet sich zu euch um. Ihr verharrt ebenfalls und legt die Hände auf die Waffen.

„Ich bedaure, dass es dazu kommen musste", ruft Tibak euch entgegen. „Ihr solltet nicht in diese Angelegenheit hineingezogen werden."

Hinter den Kisten und Generatoren erheben sich hochgewachsene Gestalten und richten Disruptoren auf euch. Die grässlichen Fratzen sind unverkennbar: Nausikaaner!

„Ihr könnt immer noch mit eurer Ehre intakt hier heraus…" Tibak wird von Disruptorfeuer unterbrochen. Ihr zuckt zusammen, doch dann ist es nur Tibak, der zu Boden geht, mit einem überraschten Ausdruck im Gesicht. Rauch steigt von seinem Rücken auf.

Die Nausikaaner gehören der Crew des orionischen Frachters an und wurden mit reichlich Latinum motiviert, einen Mord zu begehen. Sie werden nun versuchen, auch die Zeugen aus dem Weg zu räumen, treten aber die Flucht an, wenn sie merken, dass nicht alles nach Plan läuft und sie dafür nicht gut genug bezahlt werden.

Neben dem Maat sollte noch ein weiterer Handlanger pro Spielercharaktere in der Runde anwesend sein. Holen Sie zusätzliche Gegner gegebenenfalls als *Verstärkungen* dazu.

Nausikaanischer Maat [Bedeutender NSC]

MERKMALE: Nausikaaner

ÜBERZEUGUNGEN:
- Alles für das Latinum

Attribute

KONZENTRATION 09	FITNESS 10	AUSSTRAHLUNG 09
WAGEMUT 11	GESPÜR 07	VERSTAND 08

Disziplinen

KOMMANDO 03	SICHERHEIT 02	WISSENSCHAFT 00
FLUGKONTROLLE 02	TECHNIK 01	MEDIZIN 01

FOKUSSE: Handdisruptoren, Nahkampf, Schmerzen widerstehen

ANSTRENGUNG: 12
WIDERSTAND: 1 (leichte Körperrüstung)

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Verheerend 1, Größe 1H)
- Dolch (Nahkampf, 3 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)
- **Eskalation** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6 Verheerend 1, Größe 1H, Präzise)

SPEZIALREGELN:
- **Brutal:** Der Unbewaffnete Angriff des Maats verliert die Eigenschaft *Nicht-tödlich* und erhält den Schadenseffekt *Verheerend 1*.
- **Rudeltaktik:** Wenn der Maat einen Untergebenen im Kampf bei einer Aufgabe unterstützt, darf dieser beliebig viele W20 aus seinem Würfelvorrat erneut würfeln.

Nausikaanische Handlanger [einfache NSCs]

MERKMALE: Nausikaaner/-in

Attribute

KONZENTRATION 08	FITNESS 09	AUSSTRAHLUNG 08
WAGEMUT 09	GESPÜR 07	VERSTAND 07

Disziplinen

KOMMANDO 01	SICHERHEIT 02	WISSENSCHAFT 00
FLUGKONTROLLE 02	TECHNIK 01	MEDIZIN 00

ANSTRENGUNG: 11
WIDERSTAND: 1 (leichte Körperrüstung)

ANGRIFFE:
- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Verheerend 1, Größe 1H)
- Dolch (Nahkampf, 3 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)
- **Eskalation** Disruptor-Gewehr (Fernkampf, 6 Verheerend 1, Größe 1H, Präzise)

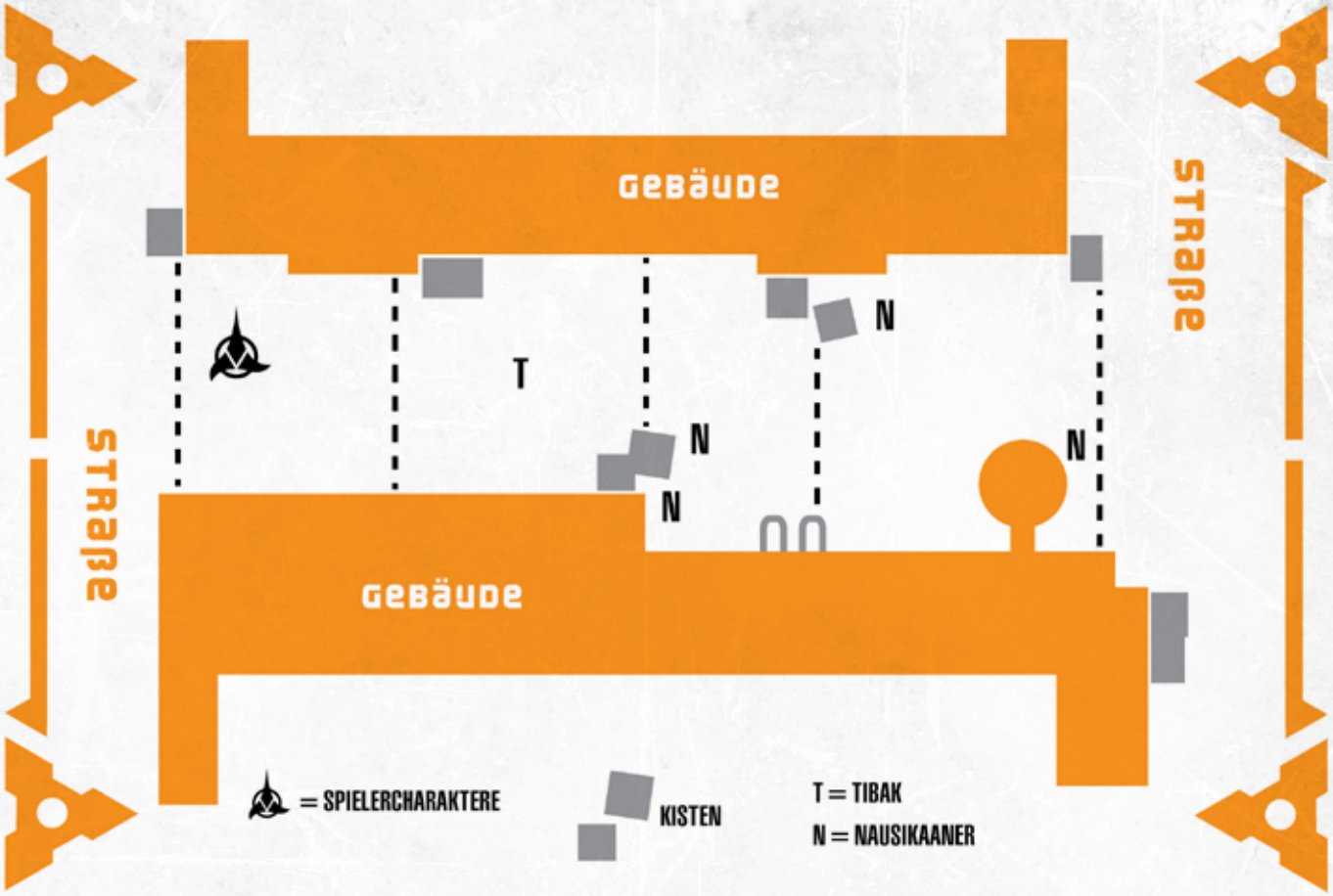
SPEZIALREGELN:
- **Brutal:** Der Unbewaffnete Angriff der Nausikaaner verliert die Eigenschaft *Nicht-tödlich* und erhält den Schadenseffekt *Verheerend 1*.

Beide Seiten können die Umgebung zu ihrem Vorteil nutzen. Da die Nausikaaner Zeit hatten, sich zu positionieren, befinden sie sich in *Deckung*. Erschaffen Sie geeignete Komplikationen für die Spielercharaktere, wie „Zangenangriff“ oder „Unterstützungsfeuer“.

Wenn die Nausikaaner vertrieben oder besiegt wurden, treffen auch Sicherheitsleute des Raumhafens ein, die auf das Disruptorfeuer aufmerksam geworden sind, die Spielercharaktere mit ihren Waffen bedrohen und sie verhaften wollen. Hier ist dann ein wenig Überzeugungsarbeit notwendig.

Für Tibak kommt jede Hilfe zu spät. Zumindest hat er noch Gelegenheit, wie in einem dramatischen Theaterstück einige letzte Worte von sich zu geben:

> Tibaks Augen flattern. Blut rinnt aus seinem Mundwinkel, es ist aber noch immer ein kleiner Funken Leben in ihm. Er bewegt die Lippen und ihr müsst euch vorbeugen, um seine schwachen, mit letzter Kraft hervorgepressten Worte zu verstehen: „… noch … am Leben. Nicht … zu spät … Kahle…“



Szene 5: Eine weitere Partei

Geben Sie den Spielercharakteren nur einen Moment, um sich mit den Sicherheitsleuten zu verständigen, aber keine Zeit, um jetzt schon über Tibaks letzte Worte nachzudenken. Dann erreicht den Captain ein Ruf von ihrem Schiff, vom derzeit diensthabenden Offizier auf der Brücke. (Passen Sie den Text an, sollte der Captain nicht im Landetrupp sein.)

Lesen Sie den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

> „Captain!“, meldet sich die Stimme über den Kommunikator. „Gerade hat sich ein Kriegsschiff enttarnt. Es reagiert nicht auf unsere Rufe, hat aber die Waffen aktiviert und hält auf uns zu!“

Die Spielercharaktere sollten sich nun beeilen, ihr Schiff zu erreichen, ehe der mysteriöse Angreifer in Waffenreichweite ist.

KAPITEL 01.40

AKT 3: DAH TAMCHOH HOCH

„DER REST IST SCHWEIGEN“

KAMPFLOGBUCH

Gerade, als sich eine Chance bot, uns von der Schande wieder reinzuwaschen, entglitt sie uns wieder wie ein takarianischer Aal. Und dann auch noch das! Ein Schlachtkreuzer enttarnt sich und droht, das Feuer auf uns zu eröffnen! Was bei Kahless geht hier vor? Ich fürchte, es gibt mehr als ein loses Ende, dem wir uns stellen müssen.▲

AUS DEM KAMPFLOGBUCH

EIN ENDE! MEIN REICH FÜR EIN ENDE!

Dieser Akt ist bewusst sehr offen gestaltet, beschreibt aber alle Bausteine, um Ihnen die Möglichkeit zu geben, ein denkwürdiges Finale zu inszenieren, und es den Spielercharakteren erlaubt, den Lösungsweg einzuschlagen, den sie für richtig halten. Im Folgenden sind die wahrscheinlichsten aufgeführt.

EINE HOCHZEIT AUF HONDAR

Die Spielercharaktere waschen sich von der Schande rein (und beschwichtigen zwei Große Häuser des Reichs) indem sie J’Lan retten und seiner Verlobten zuführen, sodass die Vermählung und damit der Bund zwischen den beiden Häusern Kahlet und Montak zustande kommen kann.

Was dafür sorgen könnte: Karros‘ Verrat wird enttarnt, was J’Lan dazu drängen könnte, seiner Pflicht nachzukommen; J’Lans Weiterleben wird bekannt; Voss selbst ermuntert J’Lan dazu, sofern die Spielercharaktere sie dazu bewegen

DIE LIEBE SIEGT

Sie bringen die Liebenden, J’Lan und Voss, zusammen, ohne aufzuklären, dass J’Lan überlebt hat und sie schuldlos sind. Es bleibt dann die Schande, dass ihr Schützling ums Leben kam, und die beiden Großen Häuser Kahlet und Montak werden nicht gut auf sie zu sprechen sein. Die Fehde der beiden Häuser wird damit nicht mehr sofort beigelegt, die Spielercharaktere könnten aber in Karros einen Verbündeten gewonnen haben.

Was dafür sorgen könnte: J’Lan erfährt nie von Karros‘ Machenschaften und Tibaks Verrat; Die Spielercharaktere lassen sich von Karros beeinflussen oder schlagen sich auf seine Seite

WIE IN DEN GRÖßTEN ALLER EPEN

Es kommt zu einem tragischen Ende (siehe nebenstehender Kasten), ganz wie in den großen Tragödien des WIlyam SeQplr, beide Liebenden kommen ums Leben. Das sollte von der Spielleitung nur forciert werden, wenn die Spielrunde Spaß an einem solchen Ende hat. Karros wird damit wieder designierter Erbe des Hauses Kahlet.

Was dafür sorgen könnte: Voss erfährt nie, dass J’Lan überlebt hat; Die Spielercharaktere kommen nicht dahinter, dass J’Lan noch lebt (oder können ihn nicht retten); Die Spielercharaktere lassen sich von Karros beeinflussen oder schlagen sich auf seine Seite

EINE ANDERE HOCHZEIT AUF HONDAR

Es mag sein, dass es ihnen gelingt, J’Lan und Voss offiziell zusammenzubringen, auch wenn das die Fehde der Häuser Kahlet und Montak nicht beenden, sondern eher noch anheizen wird, sollte das Haus Montak auf diese Weise vor den Kopf gestoßen werden. Das würde aber sehr viel diplomatisches Geschick erfordern.

Was dafür sorgen könnte: Die Spielercharaktere ermuntern Lorq, das Glück seines Sohns über Politik zu stellen; Die Charaktere ermuntern J’Lan, als zukünftiges Oberhaupt des Hauses eigene Entscheidungen zu treffen

DAS UNENTDECKTE LAND

Oder aber, Ihre Spieler und Spielerinnen finden ihre ganz eigene Lösung, wie so oft, auch wenn sie wahrscheinlich einige der genannten Elemente beinhalten wird. Sie könnten auch Karros dabei helfen, das Haus zu übernehmen, um sich seiner Unterstützung zu versichern. Und schließlich könnte das Haus des Gropek ihnen dabei unter die Arme greifen, sich wieder reinzuwaschen und sie auf den richtigen Weg zu lotsen, der dazu führt, dass die Häuser Kahlet und Montak weiter verfeindet bleiben.

Ein tragisches Ende?

Es mag durchaus sein, dass die Liebesgeschichte ein tragisches Ende nimmt, so wie es sich der große WIlyam SeQplr nicht hätte besser ausdenken können – indem die beiden Liebenden umkommen.

Wenn Tragik und Gefühle etwas sind, das Ihre Spielrunde anspricht, dann ziehen Sie diese Lösung in Betracht. Vielleicht finden die Spielercharaktere ja zu spät heraus, wo sich J'Lan versteckt hielt. Er hatte nie vor, länger als zwei, drei Stunden im Musterpuffer zu verbleiben, doch nun hat sich sein Muster zu sehr abgebaut.

Einige weitere Anregungen:

- Bedenken Sie, dass Voss' Eindringen in das Territorium des Hauses Kahlet, in ihr Heimatsystem, um dort eine Raumschlacht vom Zaun zu brechen, auch unweigerlich deren Hausgarde gegen sie aufbringen wird. Voss ist es egal, sie ist auf einen Tod in der Schlacht aus, um mit J'Lan in *Sto'Vo'Kor* wieder vereint zu werden. Ein halbes Dutzend Kriegsschiffe des Hauses Kahlet in der Schlacht zu stellen und dabei unterzugehen, wäre ihr nur recht. Es kommt zu einer epischen Schlacht – oder aber, Lorq fordert die Spielercharaktere heraus, sein Territorium gegen den Eindringling zu verteidigen, um sich von ihrer Schande reinzuwaschen.
- Führen Sie eine *Komplikation* ein, die es den Spielercharakteren erschwert, sofortigen Kontakt mit Voss aufzunehmen, um das Missverständnis aufzuklären, ganz so, wie es in den Tragödien SeQplrs geschieht. Das kann ein Resultat der Manipulation J'Lans an den Schiffssystemen sein, oder lässt sich auf Karros bzw. das Haus Gropek zurückführen.
- Treiben Sie alles auf die Spitze, indem es den Spielercharakteren gelingt, J'Lan zu retten, der Schiffsarzt aber feststellt, dass er nur wenige Minuten überleben wird. In dem Moment kann die Kommunikation wiederhergestellt werden, kurz bevor Voss' Schlachtkreuzer auseinanderbricht, sodass die beiden *Par'mach'kai* noch letzte Worte austauschen können, ehe sie in *Sto'Vo'Kor* einziehen.

Konfliktbegegnung: Blut fordert Blut

Der Landetrupp sollte nun schleunigst auf das Spielerschiff zurückkehren, das heißt, einen Notstart mit dem Shuttle durchführen, um das Schiff im Orbit zu erreichen und im Hangar zu landen. Es erfordert eine **Aufgabe auf Wagemut + Flugkontrolle** mit Schwierigkeit 2, unterstützt von **Antrieb + Flugkontrolle** des Shuttles, um rasch abzuheben. Ein Fehlschlag oder eine *Komplikation* führen dazu, dass der übereilte Start zu einem Antriebsproblem führt. Damit trifft das Shuttle nicht vor, sondern erst in der ersten Kampfrunde beim Spielerschiff ein und muss sich mit diesem abstimmen, damit es die Schilde lange genug senkt, um eine Notlandung zu ermöglichen.

Andernfalls bleibt noch Zeit, um mittels einer **Aufgabe auf Konzentration** oder **Wagemut + Flugkontrolle** mit Schwierigkeit 1, unterstützt von **Antrieb + Flugkontrolle** des Shuttles, zu landen. Eine Notlandung erhöht die Schwierigkeit um 2 und das Shuttle erleidet 6 Schaden. Das darf ein *Kostspieliger Erfolg* sein, der in einer leichten Verletzung (einer *Komplikation*) für einen zufälligen Charakter an Bord resultiert.

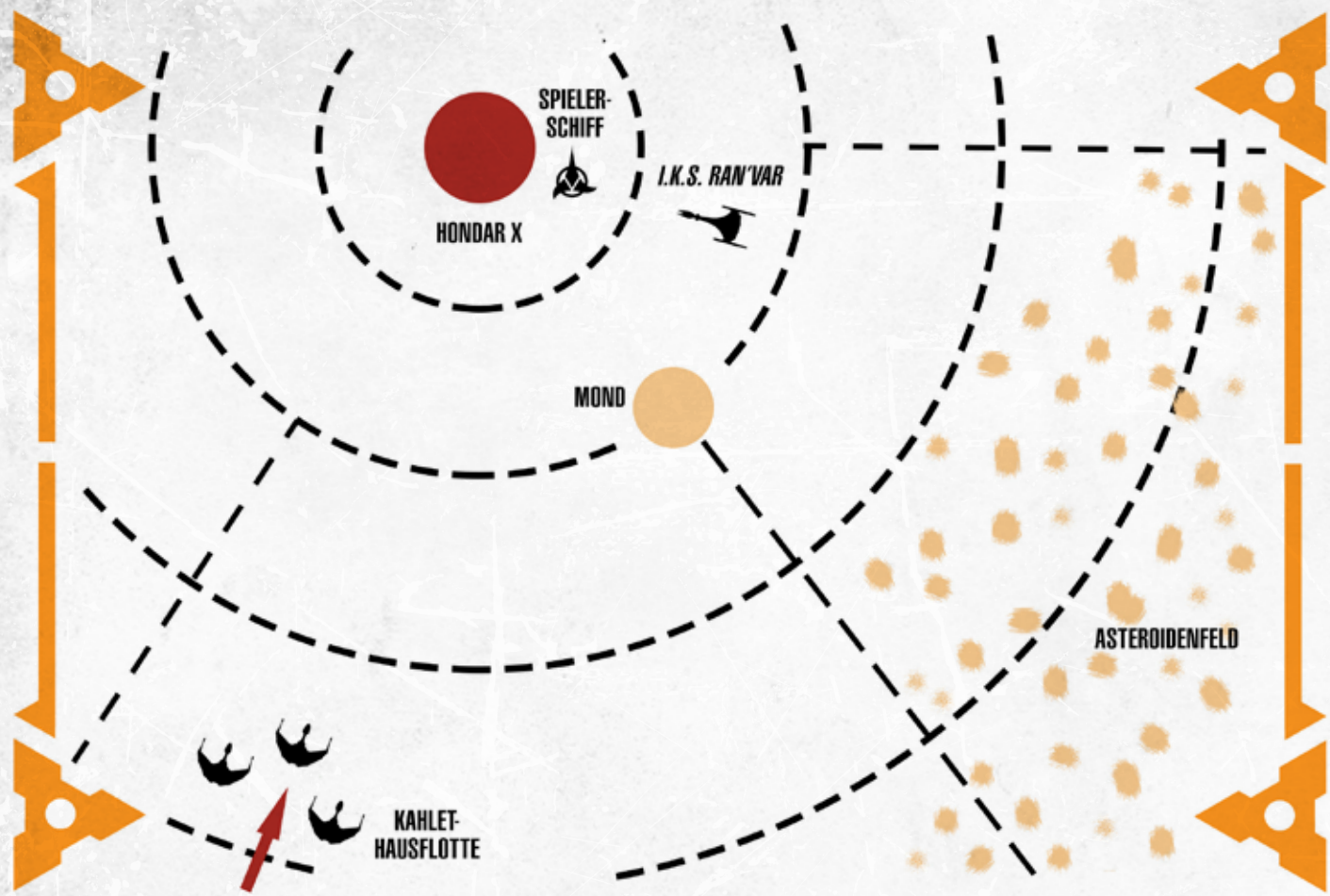
Der Transponder des gegnerischen Schiffs identifiziert es als die *I.K.S. Ran'Var*, ein Schiff der Hausgarde des kleinen Hauses von P'ra, das in keinem Zusammenhang mit den Häusern Kahlet oder Montak steht (auf das die Spielercharaktere aber vielleicht schon gestoßen sind – siehe S. 16). Finden die Charaktere Zeit für einen Scan (eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 0, unterstützt von **Sensoren + Wissenschaft** des Schiffs) dann lässt sich nur wenig Verwertbares ermitteln. Am auffälligsten ist, dass das gegnerische Schiff mit einer Rumpfcrew von 100 Personen unterwegs ist (Voss führt ihre Untergebenen zwar in einen ehrenvollen Tod, wollte ihr Haus aber auch nicht um mehr Krieger bringen als unbedingt notwendig). Schiffe der *Vor'cha*-Klasse besitzen für gewöhnlich eine Crew von mehreren hundert (und können noch viele weitere Krieger transportieren).

Tauschen Sie, wenn nötig, Voss' Schiff gegen ein anderes aus. Es sollte eine ernsthafte Gefahr für das Spielerschiff bedeuten, sodass sie sich nicht hinter ihren Schilden und überlegenen Waffen in Sicherheit wiegen können, aber dennoch ein Gegner sein, den sie bezwingen können – was die Sache umso tragischer macht, wenn sie erfahren, warum Voss ihr Schiff attackiert.

Die Schlacht kann nicht unbegrenzt lange andauern, schließlich findet er in einem belebten und gut verteidigten System statt, wenn auch in dessen Randgebiet: Zu Beginn der 3. Kampfrunde bemerken die Spielercharaktere, dass sich mehrere klingonische Schiffe, darunter die Flaggschiffe der Häuser Kahlet und Montak (siehe **Die Eltern der Brautleute** unten) nähern, und zu Beginn der 4. Kampfrunde eintreffen werden.

Bereits in der ersten Kampfrunde werden die Charaktere darauf aufmerksam, dass etwas mit der Energieverteilung des Schiffs nicht stimmt (siehe **Der blinde Passagier** unten), was zu der Entdeckung führt, dass J'Lan immer noch am Leben ist.

Der Gegner eröffnet das Feuer, sobald es heran ist, und verwickelt das Spielerschiff in eine erbitterte Schlacht. Dabei legt die *Ran'Var* es nicht unbedingt darauf an, gute Defensivpositionen einzunehmen und Ausweichmanöver zu fliegen. Die Crew schont ihr Schiff also nicht, selbst wenn es bereits schwere Schäden hingenommen hat. Nach zwei Kampfrunden darf ein Spielercharakter eine **Aufgabe auf Verstand + Sicherheit** mit Schwierigkeit 2 versuchen und erkennt bei Erfolg dieses Muster, was den Vorteil „Unvorsichtiger Gegner" erzeugt.



Die Schlacht findet im Orbit von Hondar X und im umgebenden Weltraum statt. Ein manövrierfähiger Bird-of-Prey kann das nahegelegene Asteroidenfeld leichter als Deckung nutzen und natürlich könnten Tarnvorrichtungen zum Tragen kommen. Bringen Sie, wenn gewünscht, mit Bedrohung *Komplikationen* ins Spiel, wie „Zivile Schiffe im Weg“ oder „Orbitale Verteidigung von Hondar X aktiviert“.

Frühestens in der zweiten Kampfrunde wird der Gegner auf Rufe reagieren. Gegebenenfalls nimmt Voss auch selbst Kontakt auf, da sie Wert darauf legt, ihrem Widersacher zumindest einmal in die Augen zu sehen, ehe sie beide untergehen.

Lesen Sie den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

Auf dem Hauptbildschirm erscheint eine junge Kriegerin, deren rundes Gesicht von braunen Locken eingerahmt ist. Das zornige Feuer, das in ihren Augen lodert, lässt euch für einen Moment lang zögern.

„Zwei Herzen, die wie eines schlagen, können nicht überleben, wenn eines von ihnen verstummt“, schleudert sie euch entgegen, Wut und Verachtung springen euch aus jeder Silbe wie ein hungriges Kolar-Biest an. Ihr erkennt die unsterblichen Worte, die Kahless über seine geliebte Lady Lukara sprach, als diese in der Schlacht von Beltrak schwer verwundet wurde.

„Bereitet euch darauf vor, den Weg nach Gre'thor anzutreten!“, fährt euer Gegenüber fort, ohne eure Antwort abzuwarten. „Wenn das Fek'lhr euch an seinen Toren fragt, wer euch geschickt hat und warum, sagt ihm, es war Voss, Tochter des P'ra, und wir sind diejenigen, die J'Lan, Sohn des Lorq, getötet haben!“

Ehe ihr auch nur ein Wort entgegnen könnt, unterbricht sie die Verbindung und ihr Schiff fliegt einen erneuten Angriff.

VOSS, TOCHTER DES P'RA [BEDEUTENDER NSC]

Voss, Tochter des P'ra aus dem Haus P'ra, ist eine stolze junge Kriegerin und Angehörige eines kleinen und vergleichsweise unbedeutenden Hauses. Lange Zeit die designierte Erbin des Hauses, wurde Voss schon früh darin ausgebildet, andere zu führen und ihr Haus zu vertreten. Das änderte sich erst, als ihre Mutter vor einigen Jahren einen Sohn zur Welt brachte.

Das gab Voss jedoch die Freiheit, sich mehr auf ihre eigenen Vorlieben zu konzentrieren, vor allem die Wissenschaften, die sie schon früh fasziniert hatten. Vor drei Jahren traf sie J'Lan und es war Liebe auf den ersten Blick. Sie begannen eine leidenschaftliche, aber geheime Liebesaffäre, auch

wenn ihnen beiden bewusst war, dass ihre Pflicht gegenüber ihrem Haus stets Vorrang haben würde. Erst mit der Zeit, als J'Lans Heirat näher rückte und die Liebenden erkannten, dass sie nicht mehr ohne den anderen leben wollten, musste eine Entscheidung her.

Leider ist sich Voss nicht der Tatsache bewusst, dass J'Lan noch am Leben ist. Sie wusste nichts von dem neuen Plan, da Tibak J'Lans Bitte nicht nachkam und sie nicht informierte. Stattdessen behauptete er, J'Lan hätte seine Meinung geändert und berichtete ihr auch von J'Lans tragischem Unfall. Zwar hofften Tibak (und Karros), dass sie Voss damit losgeworden wären, sie rechneten aber nicht damit, dass sich die Klingonin, deren Herz gebrochen war, auf eine Selbstmordmission begeben würde.

MERKMALE: Klingonin, Fatalistisch

ÜBERZEUGUNGEN:

- Ich folge meinem *Par'mach'kai* nach *Sto'vo'kor*, aber erst sende ich seine Mörder nach *Gre'thor*!

Attribute

KONZENTRATION 09	FITNESS 09	AUSSTRAHLUNG 08
WAGEMUT 11	GESPÜR 08	VERSTAND 09

Disziplinen

KOMMANDO 03	SICHERHEIT 02	WISSENSCHAFT 02
FLUGKONTROLLE 01	TECHNIK 01	MEDIZIN 00

FOKUSSE: Astrophysik, Kommando, Nahkampfwaffen

ANSTRENGUNG: 11
WIDERSTAND: 1/3 (Rüstung/*Brak'lul*)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3 Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- *D'k tahg*-Dolch (Nahkampf, 3 Verheerend 1, Größe 1H, Letal, Unauffällig 1)
- **Eskalation** *Bat'leth* (Nahkampf, 5 Verheerend 1, Größe 2H, Unhandlich)
- Disruptor-Pistole (Fernkampf, 5 Verheerend 1, Größe 1H)

SPEZIALREGELN:

- **Brak'lul:** Voss' *Widerstand* wird gegen *nicht-tödliche* Angriffe um 2 erhöht. Wenn sie zum Ziel einer *Erste Hilfe*-Aufgabe wird, reduziert sie deren Schwierigkeit um 1 (bis zu einem Minimum von 1).
- **Erbin des Hauses des P'ra:** Voss' Crew ist ihr und dem Haus des P'ra bis in den Tod ergeben. Wann immer die Besatzung der *Ran'Var* eine Aufgabe absolviert, kann sie einen W20 erneut würfeln.
- **Sto'Vo'Kor erwartet mich:** In einem *Sozialen Konflikt*, der dazu dient, sie von ihrem Vorhaben abzubringen, kann Voss einen W20 erneut würfeln oder 1 Bedrohung einsetzen, um die Schwierigkeit für ihren Gegner um 1 zu erhöhen.

I.K.S. Ran'Var (Angriffskreuzer der Vor'cha-Klasse)

MERKMALE: Klingonischer Angriffskreuzer

Systeme

KOMMUNIKATION 09	ANTRIEB 10	HÜLLE 10
COMPUTER 09	SENSOREN 09	WAFFEN 10

Abteilungen

KOMMANDO 03	SICHERHEIT 04	WISSENSCHAFT 01
FLUGKONTROLLE 02	TECHNIK 02	MEDIZIN 02

ENERGIE: 10 **SCHIFFSGRÖSSE:** 5
SCHILDE: 19 **WIDERSTAND:** 6

BESATZUNG: Herausragend (Attribut 11, Disziplin 4)

ANGRIFFE:

- Disruptorkanonen (Energie, Kurze Reichweite, 11 Verheerend 1)
- Disruptorbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 10 Verheerend 1)
- Photonentorpedos (Torpedo, Weite Reichweite, 7, Hochenergetisch)
- Traktorstrahl (Stärke 4)

TALENTE:

- **Erhöhte Hüllenintegrität**
- **Verbesserte Schilde**
- **Tarnvorrichtung**

Der blinde Passagier

Da das Spielerschiff nun unter voller Belastung arbeitet und Schilde sowie Waffensysteme unter Energie gesetzt sind, wird den Spielercharakteren auffallen, dass etwas mit den Energiesystemen nicht stimmt, was – im Idealfall – dazu führt, dass sie darauf aufmerksam werden, dass sich J'Lan immer noch im Musterpuffer aufhält. Während das Schiff Angriffe von der *Ran'Var* abwehrt, können die Charaktere eine verzweifelte Rettungsaktion beginnen.

Sobald ein nach Ermessen der Spielleitung geeigneter Auslöser eintritt (wie eine Aufgabe mit *Energiebedarf*), oder spätestens, wenn die Hälfte der Spielercharaktere in der ersten Kampfrunde gehandelt hat, fällt einem Charakter (am ehesten jemand, der die internen Systeme überwacht, oder aber der Technische Offizier in der Reaktorgrube) ein Energieabfall auf. Verringern Sie die *Energie* des Schiffs (sowohl die derzeitige als auch die maximale) sofort um 2 Punkte.

Eine rasche Diagnose führt keine Ursache zustande, wer jedoch die Energiesysteme genauer studiert (eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 2) erkennt ein Muster: Reserveenergie wurde auf den Transporter

umgeleitet und zehrt an den Reserven, die dem Spielerschiff zur Verfügung stehen. Das darf ein *Kostspieliger Erfolg* sein, die dabei entstehende *Komplikation* sorgt aber dafür, dass der Charakter erst eine Kampfrunde später den Transporter als Ursache ermittelt und 1 Zeiteinheit weniger für die Erweiterte Aufgabe zur Verfügung steht (siehe unten).

Mit *Informationen erlangen* lässt sich herausfinden:

- Offenbar werden größere Mengen Reserveenergie auf das Transportersystem umgeleitet. Das ist überraschend, da die Diagnosen das nicht aufgezeigt haben.
- Anscheinend geschieht das schon seit Stunden. Erst als das Spielerschiff auf Kampfstationen ging und die Reserveenergie beanspruchte, fiel es auf.

Begibt sich ein Spielercharakter mit dem aus der Aufgabe erlangten Wissen in den Transporterraum (das erfordert die Einfache Aktion *Position wechseln*, der Charakter erreicht sein Ziel zu Beginn seines nächsten Zugs) kann er eine erneute Untersuchung des Energieflusses vornehmen. Das ist eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 2. So stellt sich heraus, dass die Energie aufgewendet wird, um den Musterpuffer zu versorgen, während die Systeme weiterhin anzeigen, dass das Transportersystem inaktiv ist und kein Muster im Puffer gespeichert ist.

Die Spielrunde sollte nun vermuten, dass sich immer noch eine Person im Musterpuffer befindet, dem Gerät, das das Transportermuster einer zu beamenden Person aufnimmt, ehe es transportiert wird. Das bedeutet, sie dürfen nun nicht zögern und müssen trotz der laufenden Schlacht tätig werden – ganz zu schweigen davon, dass J'Lan das Missverständnis mit Voss aufklären könnte.

Das Muster wiederherzustellen und die Person zu rematerialisieren, erfordert eine **Erweiterte Aufgabe mit Konzentration + Technik**, einer Grundschwierigkeit von 3, Größenordnung 3 und einer Arbeitsleiste von 14 und um 1 erhöhter Komplikationsspanne. Sehr wahrscheinlich wird das während der Schlacht passieren, was die Komplikationsspanne um einen weiteren Punkt erhöht. Das erlaubt es Ihnen, verschiedene, auf die brisante Situation angepasste *Komplikationen* einzuführen, die mit Energieverlusten, Überladungen oder Schäden in Zusammenhang stehen, oder schlicht und ergreifend damit, dass das Schiff durchgeschüttelt wird. Komplikationen können auch dazu führen, dass zusätzliche Schiffsenergie auf den Transporter umgeleitet werden muss, die damit nicht für Waffen oder Antrieb genutzt werden kann.

Jede Aufgabe erfordert wie üblich 2 Zeiteinheiten und anfänglich sieht es so aus, als ob es keinen Zeitdruck gibt (wie immer können 2 Punkte Momentum eingesetzt werden, um die Zeit zu halbieren). Wenn die Charaktere den ersten Durchbruch erreichen, wird ihnen bewusst, dass das System einen Diagnosemodus durchläuft, den die Anzeigen als Standardbetrieb deuten – jemand mit außergewöhnlichem technischen Geschick hat die Systeme getäuscht und es fiel nicht einmal bei einer Ebene-1-Diagnose auf!

Mit dem ersten Durchbruch kann jedoch der normale Betrieb wiederhergestellt werden. Anhand der Anzeigen wird den Spielercharakteren nun bewusst, dass das Muster im Puffer gefährlich degradiert ist und 77 Prozent Integrität erreicht hat, sicherlich durch die Belastung der Schiffssysteme aufgrund der Schlacht (sinkt die Integrität unter 60 Prozent, dann ist die Person im Puffer verloren). Teilen Sie der Spielrunde nun mit, dass insgesamt nur 8 Zeiteinheiten zur Verfügung stehen (abzüglich der Zeit, die sie bereits verbraucht haben).

Beim zweiten Durchbruch konnten die Spielercharaktere das Muster so weit stabilisieren, dass die Rematerialisation gewagt werden kann. Beim dritten Durchbruch materialisiert J'Lan auf der Plattform und bricht sofort zusammen.

Er muss nun umgehend versorgt werden, da J'Lan aufgrund der langen Zeit im Puffer einen Transporterschock erlitten hat. Seinen Zustand sofort und noch im Transporterraum zu stabilisieren erfordert eine **Aufgabe auf Wagemut + Medizin** mit Schwierigkeit 3. Ihn erst auf die Krankenstation zu bringen, senkt die Schwierigkeit um 1 und das Schiff unterstützt mit **Sensoren + Medizin**, erhöht aber die *Komplikationsspanne* um 2. *Komplikationen* bei der Aufgabe sorgen dafür, dass es länger dauert, bis J'Lan wieder zu Bewusstsein kommt.

Normalerweise dauert es nur noch eine weitere Kampfrunde, bis J'Lan aufwacht. Frühestens dann kann er zu Voss durchgestellt werden, um sie davon zu überzeugen, ihren Angriff abzubrechen. Als Erstes wird er jedoch fragen, was vorgefallen ist und die Spielercharaktere sehr wahrscheinlich bitten, sein Überleben nicht bekannt zu machen (siehe **Szene 2** unten).

Szene 1: Die Eltern der Brautleute

In der vierten Kampfrunde nähern sich mehrere Schiffe, darunter auch die Flaggschiffe der Häuser Kahlet und Montak und könnten ab der folgenden Kampfrunde in die Schlacht eingreifen.

Machen Sie ihr Verhalten von der bisherigen Vorgehensweise der Spielercharaktere abhängig. Sollten sich diese bemüht und ehrenhaft gezeigt haben, eilen ihnen die Neuankömmlinge zur Hilfe und eröffnen das Feuer auf den Eindringling, die *I.K.S. Ran'Var*. Sollte es nicht so sein, dann feuern sie womöglich sogar auf das Spielerschiff, um beide Parteien zu trennen.

Greifen die Spielercharaktere nicht beschwichtigend ein, dann werden sie die *Ran'Var* als Bedrohung ansehen und sicherlich innerhalb kürzester Zeit vernichten – was sich Voss ja auch erhofft und begrüßen wird. Lorq zu überzeugen, sein Territorium nicht zu verteidigen, erfordert jedoch eine **Aufgabe auf Ausstrahlung + Kommando** mit Schwierigkeit 4. Das gilt aber nur dann, wenn die Charaktere etwas vorbringen können, was ihn dazu bewegen wird, sich zurückzuhalten (wie die Aussicht darauf, dass sein Sohn noch am Leben ist). Haben sie J'Lan sogar schon gerettet, dann sinkt die Schwierigkeit auf 2. Kann J'Lan selbst seinen Vater bitten, das Feuer einzustellen (siehe unten), dann ist keine Aufgabe erforderlich.

Szene 2: Noch einmal stürmt, noch einmal, liebe Freunde!

Wenn die Konfliktbegegnung schließlich abgeschlossen ist – sei es, dass die Waffen schweigen, J'Lan und Voss noch leben und den Spielercharakteren erklären können, was wirklich geschehen ist, oder aber, die Schlacht endet auf die ein oder andere Weise tragisch – dann bleibt den Charakteren nicht viel Zeit, ehe sie sich den Eltern der Brautleute erklären und eine Entscheidung treffen müssen.

J'Lan wird, wenn er sich berappelt und erfahren hat, was vorgefallen ist, hastig erklären, wie sein Plan aussah und warum er seinen Tod vortäuschen wollte. Er wird die Spielercharaktere bitten, ihn nicht zu verraten und die Täuschung aufrechtzuerhalten.

Nun ist es an Ihrer Spielrunde, zu entscheiden, wie sie vorgehen und die Mission zu Ende bringen wollen. Ziehen Sie dazu auch die Hinweise im Abschnitt **Ein Ende! Mein Reich für ein Ende!** ab S. 22 hinzu und die Angaben im folgenden Kapitel.

Kapitel 01.50

HOCHZEIT AUF HONDAR

Abschluss

Ende gut, alles gut?

Viel hängt davon ab, wie die Lage nun, nach Abschluss von **Akt 3** aussieht: Sind J'Lan und Voss beide noch am Leben? Tobt die Schlacht noch oder ist es den Spielercharakteren gelungen, für Waffenstillstand zu sorgen? Haben sie bereits verkündet, dass J'Lan noch lebt, oder konnte er sie davon abhalten?

Lassen Sie die Spielerinnen und Spieler entscheiden, was geschieht. J'Lan steht nun zur Verfügung – wenn auch angeschlagen und anfänglich leicht desorientiert nach seiner Zeit im Musterpuffer – um die letzten Puzzleteile beizusteuern und zu berichten, was wirklich vorgefallen ist.

Wie auch immer Ihre Spielrunde entscheidet und wie auch immer sie versuchen, die Situation zu lösen, es wird Auswirkungen darauf haben, wie die Häuser Kahlet und Montak sie danach sehen, und es hat (möglicherweise erhebliche) Auswirkungen auf ihr *Ansehen*. Wenn Sie die Einflüsse (siehe S. 131 im **Das Klingonische Reich Grundregelwerk**) durchgehen, achten Sie genau darauf, welche davon von den Vorgesetzten der Spielercharaktere als positiv und negativ angesehen werden:

- Alles, was nicht dazu führt, dass die Häuser Kahlet und Montak durch die Hochzeit eine Verbindung eingehen, wird sehr wahrscheinlich als Fehlschlag betrachtet, sofern die Spielrunde nicht durch enormes Geschick anderweitig für Frieden gesorgt haben.
- Sollte (zumindest offiziell) J'Lan sterben und die Spielercharaktere können nicht nachweisen, dass die Schuld bei anderen zu suchen ist, gilt es ebenfalls als negativer Einfluss, da sie für seine Sicherheit verantwortlich waren.

Eventuelle *Schande*, die Spielercharaktere erhalten, kann und sollte natürlich in erster Linie für Abneigungen verbraucht werden, um darzustellen, welche Feinde sie sich aufgrund ihrer Entscheidungen gemacht haben: Es für eines der Oberhäupter der Häuser Kahlet oder Montak zu verbrauchen, erfordert 3 Schande. Immer noch sehr einflussreiche NSCs wie J'Lan, Karros und Voss verbrauchen 2 Schande.

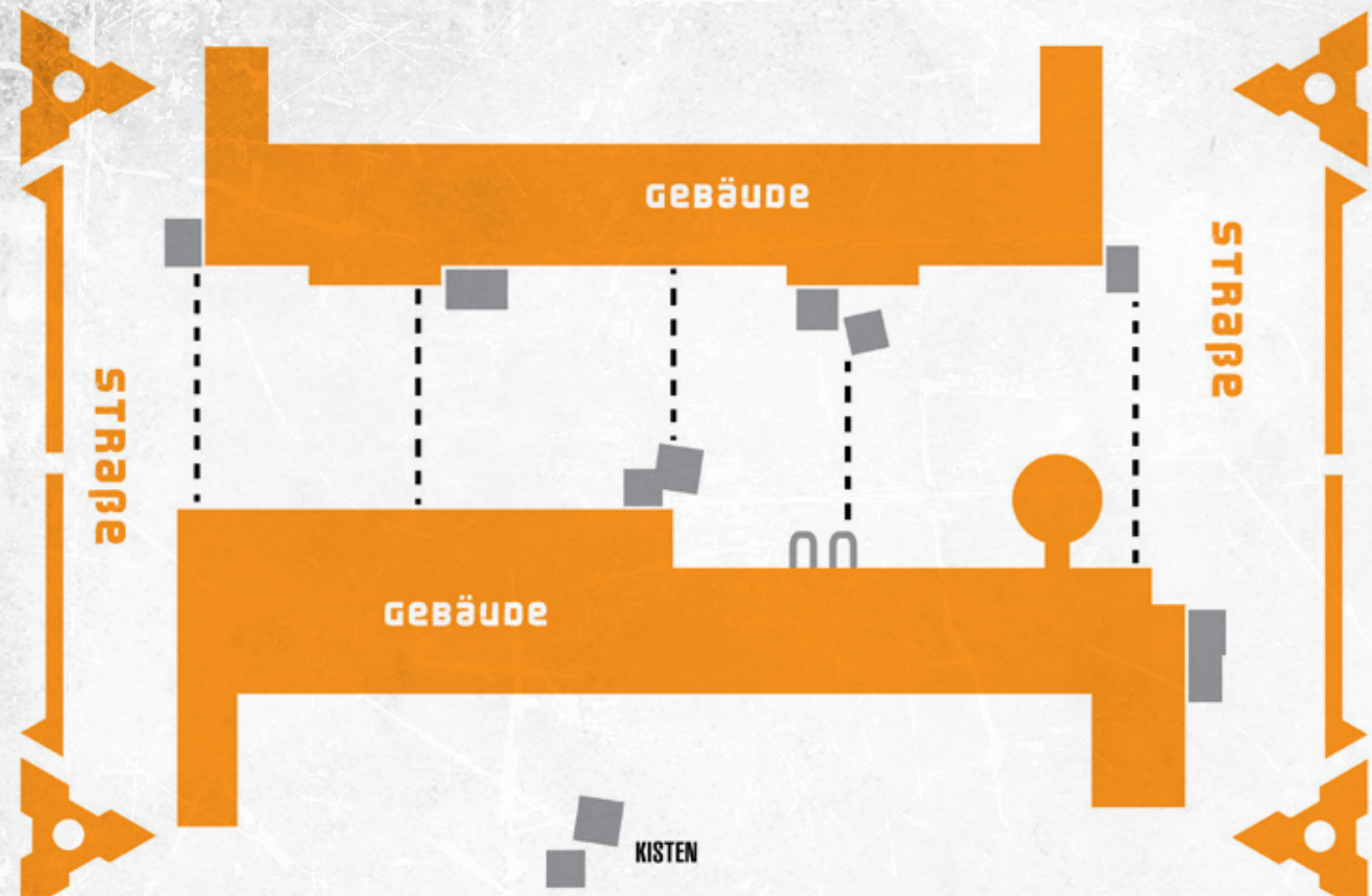
Dasselbe gilt umgekehrt natürlich auch für *Ruhm*, den die Spielercharaktere gesammelt haben, und den sie für Gefallen von NSCs ausgeben können, die ihnen nach der Mission wohlwollend gesonnen sind.

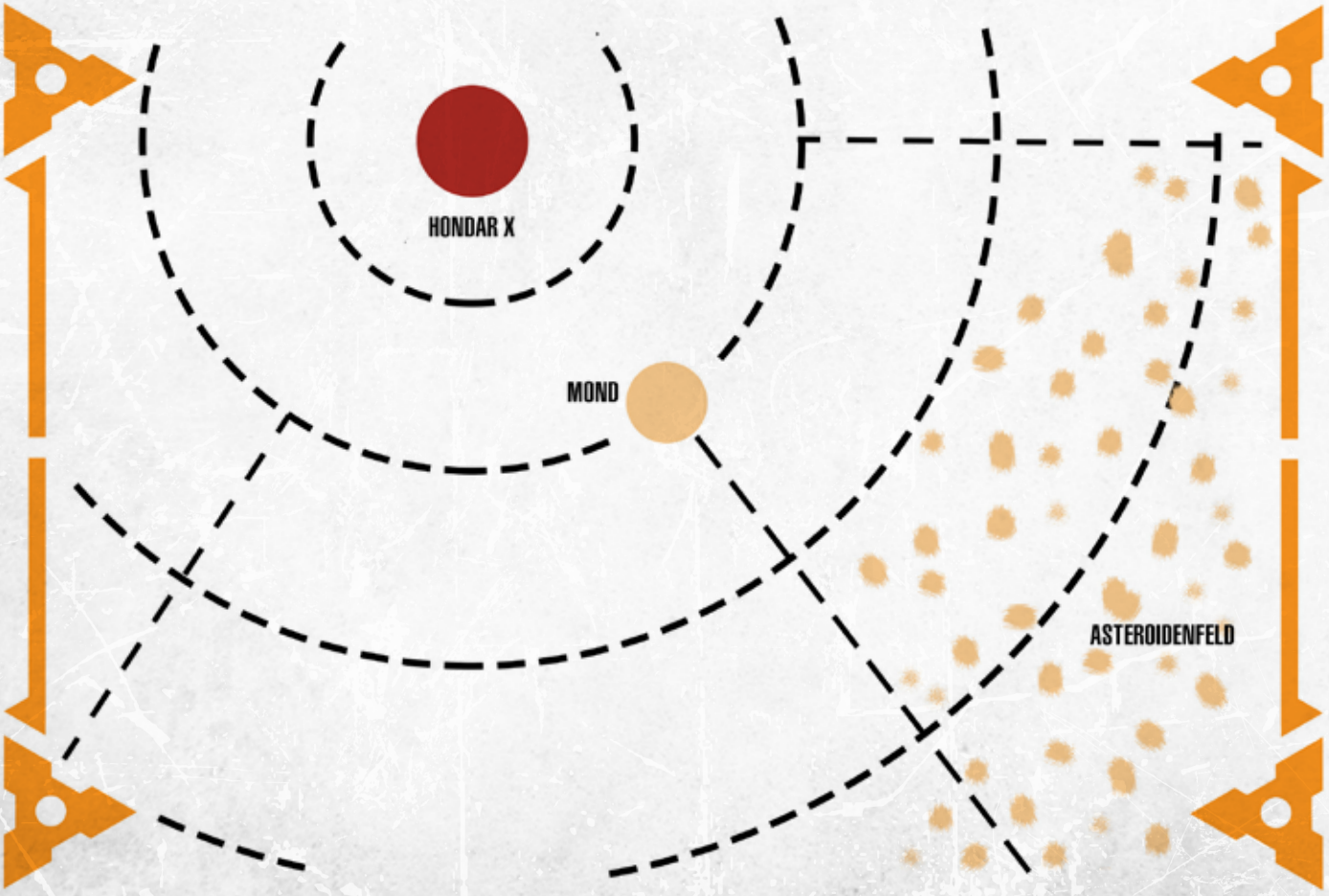
Die Reise geht weiter

Wenn die Fehde zwischen den beiden Häusern nicht beigelegt wurde, ergibt sich die Möglichkeit, dass die Spielercharaktere, in diese hineingezogen werden, auf der einen oder anderen Seite, oder aber, sie bemühen sich, in Diensten des Reichs die Streitigkeiten doch noch zu beenden.

Gelang es J'Lan und Voss, durchzubrennen und gemeinsam ein neues Leben anzufangen, dann muss das nicht bedeuten, dass sie auf ewig sicher sind. Es könnte sein, dass sie – nun all ihrer Verbündeten, Freunde und Familie beraubt – die Unterstützung der Spielercharaktere benötigen. Entweder, weil ihre Familien (oder Karros) ihnen auf die Spur kommen, oder aber, weil dort, wo sie neu anfangen wollen, ein neues Problem auf sie wartet.

Haben sich die Charaktere den Unmut oder gar Zorn bestimmter Parteien zugezogen – wie die beteiligten Häuser oder Karros – dann könnten diese in einer späteren Mission zu Gegenspielern werden. Und wie wirkt es sich auf Karriere, Position und Ehre der Spielercharakter aus, wenn sie es sich mit einem oder gleich zwei Großen Häusern des Reichs verscherzt haben?


GEBÄUDE
STRAßE
STRAßE
GEBÄUDE
KISTEN


HONDAR X
MOND
ASTEROIDENFELD