

## VORBESPRECHUNG

Die T'Namada fliegt ohne offiziellen Navigator der Gilde und im Sensorschatten, um einer Entdeckung durch den Zoll und der damit verbundenen Steuer zu entgehen.

K'Car hält die Vorbesprechung in der Kantine des Schiffes. Die Artefakte befinden sich, laut Ret-sam Adoy, in den Ruinen eines alten und längst verlassen Tempels. Die Zivilisation, die den Tempel erbaute, ist lange untergegangen und vom Antlitz der Welt verschwunden. Sagte zumindest ein Mitglied der Sternenfahrgilde, deren Navigatoren den bekannten Weltraum bereisen und stets in neue Gebiete vordringen, um diese zu erkunden.

## O'BAHN

O'Bahn ist ein kleiner und heißer Dschungelplanet mit dichter Vegetation. Die Landefähre muss daher auf einer hohen Felsenklippe landen, etwa zwei Tage Fußmarsch vom Tempel entfernt. Entgegen der Angaben des Auftraggebers, ist im dichten Dschungel ein stetes Fauchen, Fiepen, Schreien und Krächzen zu hören. Der Dschungel ist voller Leben und einiges davon hört sich nach Raubtier an. Die Tierwelt hält sich jedoch möglichst außerhalb des Sichtfelds der Spielercharaktere auf.

## DER TEMPEL

Nach zwei Tagen Fußmarsch erreicht die Expedition den Tempel. Es handelt sich um eine kleine Steinpyramide, die von Lianen, Moosen und Flechten bewachsen ist. Es gibt nur einen sichtbaren Eingang, der von einer schweren Steinplatte verschlossen wird. Berührt jemand die Steinplatte, fährt links an der Seite eine Vertäfelung zur Seite und ein Sensorfeld mit unbekanntem Schriftzeichen wird sichtbar.

Das Feld verfügt über Energie und ist funktionsfähig. Die Schriftzeichen zu entschlüsseln ist eine leichte Aufgabe (9), ein einfaches mathematisches Rätsel handelt: "2\_+\_2\_=". Die Türe selbst kann nur mit schweren Waffen geknackt werden. Bei einem Akt

der Gewalt fährt eine Selbstschussanlage aus der Decke (FW: 15, Schaden 8). Das geschieht auch, sobald jemand drei mal hintereinander die falsche Antwort eintippt.

## DAS HOLOGRAMM

Vom Eingang aus gelangt man sofort in eine große und hohe Zentralhalle. Im Zentrum der Halle flammt bei Betreten das Hologramm eines menschenähnlichen Wesens auf. Es trägt eine helle Robe und spricht in einer fremden Sprache (extrem schwer zu verstehen: 18).

Das Wesen ist ein programmierter Waffenverkäufer, der zwei zentrale Fragen stellt: "Möchten Sie eine Aktivierung der planetaren Waffensuchsysteme zur Demonstration? Wie viele Einheiten sollen wir liefern?" Bei einer versehentlichen Aktivierung (das Hologramm könnte ein Wort als "Ja" auslegen) wird die Expedition auf dem Rückweg zur Landefähre von drei schwebenden Waffenkugeln mit Laserfeuer unter Beschuss genommen (FW: 12, Schaden: 4, Wundschwelle: 4, Rüstung: 3). Bestellungen verlaufen im Sand: Die Waffenhändler haben sich bei ihrer letzten Demonstration selbst ausgelöscht.

## VERBORGENES LAGER

Hinter dem Hologramm befindet sich eine weitere Steinplatte, die bei Berührung zur Seite gleitet und die Energieeinheit freigibt. Sämtliche Geräte sind Techno-Artefakte. Es können die Energieeinheit (handlicher Nukleargenerator), das Steuerdisplay (mit Multi-Interface) und das Hologramm (passt sich in der Gestalt ungefähr den Besuchern an) entnommen werden. Der Ausbau ohne Beschädigung ist eine fordernde Aufgabe (12).

## TREKK NACH NORDEN

Es ist eine Zeit der hoffnungsvollen Siedler und der mutigen Abenteurer. Die Menschen haben ein neues Land entdeckt, reich an wertvollen Rohstoffen und magischen Wundern. Die sogenannten Neuen Lande reichen von den verschneiten Huwarrgipfeln im Osten, über die dampfenden Marschlande im Norden, bis hin zu den lebensfeindlichen Wüsten im Westen - dazwischen fruchtbare Ebenen, die von wilden Flüssen und einem glitzernden Binnenmeer durchbrochen werden.

Die Trekk der Siedler ziehen von diesem Binnenmeer aus nach Süden, stets dem reißenden Fluss Kanwao entlang. Auf ihrem Weg hinterlassen sie einen breiten Pfad, der von nachrückenden Wanderarbeitern zur steinernen Straße ausgebaut wird. Ziel eines jeden Trekk ist die nächste Stadt, um diese zu befestigen und den Reichtum des Umlandes zu erschließen. Ist die Stadt erst einmal gegen das wechselhafte Wetter und Überfälle von Neidern gefeit, ziehen weitere Trekk den Fluss entlang, um in weiter Ferne eine neue Siedlung zu gründen - ein scheinbar niemals endender Zyklus.

Unaufhörlich fressen sich die Menschen durch die Neuen Lande, einer nimmersatten, fetten Raupe gleich. Ihre Trekk werden aus dampfenden Karossen gebildet, eckigen Wagen aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, deren Muskeln gestärkt werden durch moderne, dampfgetriebene Technik. Laut rattern die Karossen den Fluss entlang, unbeirrt der verständnislosen Blicke der Ureinwohner des Landes.

Die einfachen Echsenmenschen an ihren Ufern der Flüsse und Seen, die ihre klagenden Lieder in den Abendwind singen. Die fremdartigen Vogel-menschen in ihren windigen Nestern in den Gebirgen, die anmutige Tänze in der Luft vollführen. Sie leben im Einklang mit der Natur der Neuen Lande, bar jeglichen Verständnisses den Eindringlingen gegenüber. Einzig die Katzenmenschen, selbst vor vielen Dekaden hinzugezogen, hegen ihrer Neugierde geschuldetes Verständnis.

Ihr gehört zum Trekk von Annike Wegfinder, eine Erfahrene und gerechte Trekkführerin. Sie hat die Aufgabe übernommen ihre Klienten sicher vom schwer befestigten Zweibrücken in die vor kurzem errichtete Siedlung Hochtum zu führen. Ein Trekk aus reichen Händlern, gemeinen Wanderarbeitern, mutigen Wachen und einfachen Knechten. Ein Trekk, der einem unbestimmten Schicksal entgegenfährt ...

# O'BAHN

## MOTIVATION

Retsam Aday, ein faltiger alter Kunstsammler, hat eine Expedition zusammengestellt, die auf dem Planeten O'Bahn im Sixilac-Sektor einige wertvolle Artefakte bergen soll. Als Belohnung winken einige zehntausend credits und natürlich Folgeaufträge.

Der Planet ist spärlich bewachsen, es gibt kein intelligentes Leben und die Tierwelt besteht weitgehend aus Pflanzenfressern; leicht verdientes Geld.

Die SC treffen sich an Bord des Raumschiffs T'Namada, das unter dem Kommando von Kapitän K'Caj steht, einem Flauschianer (pelzige Fellkugel ohne Arme, mit einem Durchmesser von 50 Zentimeter, telekinetischen Fähigkeiten und nur halb so schnell wie ein Mensch).