

Die Abenteuer der Starseeker

In diesem Kapitel sind die Geschichten und Informationen über die Starseeker im Universal Space Bus Universum festgehalten

- [Die Starseeker](#)
- [Tae, die Horngeweihte](#)
- [Jack McSteel - Man of Steel](#)
- [Die Abenteuer der Starseeker: Prolog](#)
- [Die Abenteuer der Starseeker: Kapitel 1](#)
- [Questlog - Missionsberichte](#)

Die Starseeker



Die Starseeker ist ein ehemaliges Handelsschiff der Zivilen Klasse 3, das über viele Besitzer der unterschiedlichsten Gattungen wie Schmuggler, Piraten und halblegalen Teepflanzen-Anbauern in die Hände von vier UMBA-Mitgliedern gefallen ist.

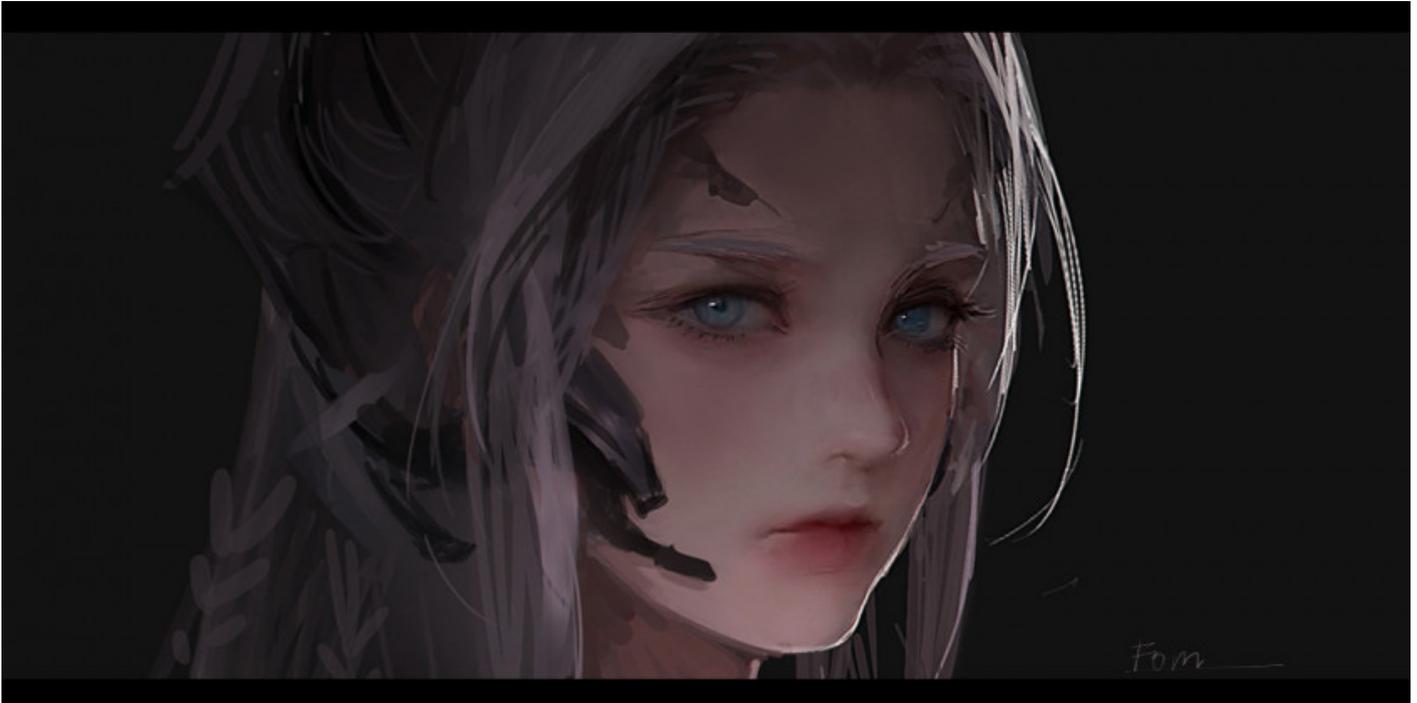
System	Klasse
Sensoren	3
Antrieb	6
Verteidigung	4
Bewaffnung	3

Modifikationen
Verbesserte Sensoren
Sensorblocker
Traktorstrahl Kl. 1
Torpedosystem
Partikelkanone II
Krankenstation Kl. 1

Das Schiff ist ausgestattet mit einer durchschnittlichen Bewaffnung für seine Größe. Das Augenmerk dieses über Jahre hinweg modifizierten Raumschiffes liegt in der Sensorik und seinem

hervorragenden Antrieb und Beweglichkeit für diese Klasse.

Tae, die Horngeweihnte



Tae, die Horngeweihnte (25 Erdenjahre)

Basisinformationen

Spezies	Jardal
Größe	1,8 Meter
Gewicht	120 kg
Alter	25 Erdenjahre

Herkunft

Sie stand regungslos. Ihre blanken Füße auf dem kalten metallenen Boden. Sie wusste nicht um den Zustand ihrer Eltern. Seit sie in diesem System aufgrund der Pilgerreise ihrer Eltern angekommen war, hatte sich eine Reihe an Ereignissen vollzogen, zu der sie keine Erklärung fand. Ihre neuen Gastgeber gaben sich den Namen der einzig wahren Jünger der Busse. Verfechter allen Frevels. Doch was hatten ihre Eltern getan, dass sie jetzt nicht mehr bei ihr sein konnte? Sie schaute keine Miene verziehend stumm stehend auf die Tür die sich vor einigen Stunden hinter ihr geschlossen hatte. Sie hatte zwar bemerkt dass im Raum andere Personen waren, doch aus einem Gefühl der Erwartung auf ihre Eltern und einer gleichzeitigen Argwohn gegenüber dem

Unbekannten hatte sie weiter so gestanden. Ihr Pilgerkleid war gesäumt von den Zeichen ihrer Herkunft: Den Jardal. Durch das noch fehlende Horn hätte man sie glatt mit einem Menschen verwechseln können.

Die Wartezeit erstreckte sich über mehrere Stunden. Irgendwann kam eine tiefere Stimme an sie heran. "Hey, Kleine. Auf wen auch immer du da wartest, sie werden nicht kommen." Ihre Tränen versteinerten.

Jack McSteel - Man of Steel

Basisinformationen

Spezies	Mensch
Größe	247 cm
Gewicht	170 kg
Alter	43 Jahre

Geschichte

UMBA schriftliche Aufnahmeprüfung - es herrscht Stille, die nur vom tippen der Tastaturen unterbrochen wird. Alle Prüflinge starren gebannt auf die Bildschirme. Die Kamera schwenkt von einem Prüfling zum nächsten. Als sie Jack erreicht, bleibt die Zeit plötzlich stehen und Jack dreht sich zur Kamera.

Jack: Jup. Das bin ich. Ihr wundert euch sicher wie ich hier gelandet bin.

Die Abenteuer der Starseeiker: Prolog



Das Examen

Sternendatum Ratsjahr 4566 Standartmonat 5 Standarttag 5

Sternenreich: Vereinigte Föderation

System: Tertiariis

Ort: UMBA Hauptquartier, eine Raumstation in Umlaufbahn um den Planeten Droget.

Im großen Versammlungsraum des UMBA HQs in Tertiariis haben sich etwa 100 Lebewesen eingefunden. Einzelnen oder in Gruppen warten diese Lebewesen auf etwas. Die Stimmung ist etwas angespannt und leicht nervös. Die Tür zum Examenssal gleitet auf und ein Muskulöser Mann mittleren Alters betrat den Raum. Er geht direkt nach Vorne aus Pult und Räuspert sich.

"Guten Tag. Sie haben sich heute hier eingefunden, um die Prüfung zur Klasse G Lizenz im Bereich Kopfgeldjagd und Erkundung neuer Systeme abzulegen. Bitte nehmen Sie an einem der Terminals Platz und füllen Sie die Angezeigten Formulare aus. Es ist eine vollständige Erfassung Ihrer Daten erforderlich, um Ihre Lizenz ausstellen zu können. Nach dem Sie Ihre Daten eingegeben haben, füllen Sie bitte die Fragebögen und Prüfungsdateien aus. Die Prüfung dient dazu, Ihr Wissen über die grundlegenden Voraussetzungen und Standards zum Einsatz als Agent für UMBA zu testen. Nach erfolgreicher Teilnahme an der schriftlichen Prüfung, wird ein praktischer Teil erfolgen. Die Informationen zu diesem praktischen Teil erhalten Sie nach Abschluss der schriftlichen Prüfung. Sie haben zwei Stunden Zeit die Unterlagen auszufüllen. Bitte beginnen Sie jetzt!"

Im Raum ist es mittlerweile ruhig geworden. Die Prüflinge beschäftigen sich damit, ihr Examen auszufüllen. Der Prüfer lässt seinen Blick über die Anwesenden schweifen und vergleicht die Daten die von den Terminals eingehen mit Aussehen und intergalaktischen Personendatenbanken. Es haben sich ganz verschiedene Wesen für dieses Examen eingefunden. Da ist eine Gruppe Gonen aus einem der benachbarten Systeme, die ganz offensichtlich verwandt sind. Dann gibt es eine große Anzahl von Menschen, die einzeln oder in Gruppen an diesem Examen teilnehmen. Einige exotische Lebensformen die hier anscheinend auf einer Wanderschaft vorbei gekommen sind und die Gelegenheit das Examen abzulegen am Schopfe ergreifen wollen sind auch vorhanden. Als letztes fällt sein Blick auf eine bunt zusammengewürfelte Truppe aus einem Jerdal, einem Raik und zwei Menschen, von denen einer anscheinend eine Mutation aufweist. Er ruft die Daten für die Gruppe auf:

Tae, die Horngeweihte - Jaldal - Keine Bekannten Vorstrafen
Jack McSteel - Mensch - Aus dem Militärdienst entlassen
Rak - Raik - 010011101001101011001111010101101
Neil Richards - Mensch - Beim Geheimdienst ausgebildet

Der Prüfer betrachtet die Daten, runzelt die Stirn und zuckt mit den Achseln. Es kommen schon die seltsamsten Wesen weil sie nach Abenteuern suchen. Im folgenden beobachtet der Prüfer, wie die Kandidaten die Examensprüfungen ausfüllen. Wie gewöhnlich bestehen 80% der Prüflinge die Prüfung beim ersten Versuch. Auch die vier Kandidaten die er zu letzt betrachtet hatte sind unter den Erfolgreichen Prüflingen, auch wenn der Erfolg von Jack McSteel eher wie ein Zufall aussieht, da er mit seinen Kreuzen ein Smilie in die Ergebniszeile eingetragen hat. Bestanden ist bestanden und der Prüfer denkt sich: Ist doch eh nur eine Klasse G Lizenz.

"Werte Prüflinge, Herzlichen Glückwunsch an alle die Bestanden haben. Diejenigen die es dieses mal nicht geschafft haben, Sie können die Prüfung in einem Standardmonat erneut ablegen, sollten Sie das wünschen. Bitte setzen Sie sich vorher noch einmal mit den Notwendigen Informationen auseinander. Sie können den Raum jetzt verlassen. Der Rest bleibt bitte sitzen, es folgen jetzt die Informationen zum praktischen Teil des Exams."

Nachdem sich die Bewegung im Raum gelegt hat und alle die es nicht geschafft haben den Raum verlassen haben und der Rest sich wieder in einzelne Gruppen und alleine im Raum verteilt hatten erhob der Prüfer seine Stimme:

"Ihnen wird jetzt die Möglichkeit gegeben, aus drei möglichen Aufträgen zu wählen. Die Aufträge die sie zur Auswahl erhalten sind allesamt auf einem Level der von der Agentur als Stufe H oder G eingestuft worden, soll heißen sie sind die Einfachsten aller Aufträge die es bei UMBA gibt. Der Erfolg oder Misserfolg bei dieser Mission hat direkten Einfluss auf den Erwerb der Lizenz. Ein Misserfolg bei dieser Mission hat nicht nur zur Folge, dass sie ihre Lizenz nicht erhalten werden, sondern kann potentiell auch tödlich für sie enden. Achten sie deswegen dringend darauf, sich nicht zu übernehmen. Wenn sie scheitern sollten kehren sie zum Abholpunkt zurück. Sie haben dann zwar ihre Lizenz nicht, aber sie sind immerhin noch am Leben. Wenn sie genügend Informationen liefern können sind erfahrene Abenteurer sicherlich in der Lage, die Aufträge für sie zu Ende zu führen. Zur Lösung der Aufträge haben sie einen Zeitrahmen von maximal einer Standardwoche. Danach werden wir Spezialisten entsenden um die Aufträge zu Ende zu bringen, wenn sie noch nicht abgeschlossen sind."

Nach dieser Ansprache beginnt der Prüfer zu den Einzelnen Gruppen zu gehen und ihnen ihre Aufträge zu vermitteln. Als er bei den vier Personen, die ihm ins Auge gefallen sind ankommt fragt er:

"Seid ihr eine Gruppe?"

"Ja" antwortet Jack, in einem Tonfall, der für die Anderen keine Wiederrede zulässt. "Ok, ihr habt die folgende Wahl" erklärt der Prüfer "Ihr könnt einen Drogenschmuggler auf Droget suchen und festnehmen, ihr könnt verlorene Lieferungen auf dem Raumhafen von Droget untersuchen oder ihr könnt versuchen einen entflohenen Verbrecher ausfindig zu machen und der Gerechtigkeit zuzuführen".

"Ist Tod gefangen nehmen auch eine Option?" fragt Jack, bevor ihm Neil ins Wort fällt "Hast du nicht zugehört großer? Festnehmen und zurückbringen bedeutet, dass sie noch leben sollen!" "Aber ich will meine Axt benutzen!" "Halt dich ein bisschen zurück ok?" Jack sieht nicht glücklich aus. Der Raik meldet sich zu Wort "Ich denke die einfachste und ungefährlichste Sache würde es sein die verlorenen Lieferungen zu suchen" Die Jardal nickt zustimmend. "Aber ich will zuschlagen!" "Jack, du wirst noch genug Chancen zum zuschlagen haben"

"Ihr nehmt also die Lieferungen?" Fragt der Ausbilder "Ja" antworten drei von vier Gruppenmitgliedern, während Jack vor sich hinbrummt. "Ok, dann erhaltet ihr jetzt jeder ein Datenpad, mit den weiteren Informationen für euren Auftrag, die Standardedition der UMBA Personenbeschränkungswerkzeuge (Handschellen) und einen kostenfreien Flug zum Raumhafen von Droget. Bitte besorgt eure persönlichen Ausrüstungsgegenstände und findet euch zum in den Daten angegebenen Zeitpunkt bei eurem Atmosphärenshuttle ein." Mit diesen Worten händigt der Prüfer den Vieren ihre Gegenstände aus, und wendet sich der Nächsten Gruppe zu.

Planetare Schnitzeljagd

Sternendatum Ratsjahr 4566 Standardmonat 5 Standardtag 6

Sternenreich: Vereinigte Föderation

System: Tertiäris

Ort: Planet Droget, Raumhafen der Stadt Narget

Es ist wenige Stunden nach Sonnenaufgang als das Shuttle mit den Markierungen von UMBA auf dem Planetaren Hauptraumhafen in der Nähe der Hauptstadt Narget aufsetzt. Aus dem Inneren des

Shuttles steigen einige Gestalten, bis auf einmal die Tür des Schuttles vollständig von der Massigen gestalt eines Menschen ausgefüllt ist. Ihm folgen ein Raik, eine Jardal und ein Weiterer Mensch. Während sich die anderen Passagiere schnell in verschiedene Richtungen aufmacht, bewegen sich diese Vier auf die Haupthallen des Raumhafens zu. Nachdem sie mithilfe eines transportgleiters zum Eingang der Haupthallen gebracht wurden, finden sich die vier in einer Großen Halle wieder.

"In den Daten steht, das unser Kontakt eine Person der Raumhafensicherheit ist. Wollen wir uns an diese Person wenden oder wollen wir anders vorgehen?" Fragt Neil "Ich will etwas zerschlagen!"
Antwortet Jack.

Die Abenteuer der Starseeker: Kapitel 1



Sternendatum Ratsjahr 4566 Standartmonat 6 Standarttag 15

Sternenreich: Unabhängiges System

System: Farida Alpha

Ort: Weltraum, kurz hinter der Busstation des Systems

Questlog - Missionsberichte

Questübersicht

UMBA Aussenstelle Farida Alpha 3B

Rang G

- Aufenthaltsort Piraten ausfindig machen
- Saboteur finden
- Kopfgeld Piraten ausfindig machen

Ohne Einstufung

- Ruinen erkunden (empfohlen Rang C)

Aufenthaltsort Piraten ausfindig machen

Informationen zum Auftrag:

Piraten überfallen in letzter Zeit die Handelsrouten des Systems. Es liegt an ihnen das Nest der Piraten ausfindig zumachen und die Informationen an UMBA zu übermitteln

Saboteur finden - Erledigt

Informationen zum Auftrag:

Eine größeres Unternehmen auf Farida Alpha 3 vermutet ein Saboteur in ihren Reihen. Es liegt an ihnen den Saboteur ausfindig zumachen und den lokalen Behörden zu übergeben.

Missionsbericht:

- Ankunft Auftraggeber
- Sichtung

- Sichtung Videoaufnahmen
- Besuch Eingeborene
- Erkundung Höhlensystem
- Bekämpfung Banditen
- Ergreifung Saboteur

Kopfgeld: Abgestürzten Piraten ausfindig machen - Erledigt

Informationen zum Auftrag:

Ein gesuchter Pirat ist auf dem Planeten Farida Alpha 4 abgestürzt. Es liegt an ihnen dem Piraten zu finden und den Identifikationschip an UMBA auszugeben.

Missionsbericht:

Mission wurde angenommen. Mit unserem Schiff haben wir mehrere Scans über den Planeten senden lassen um die Position des abgestürzten Schiffes zu triangulieren. Position konnte ermittelt werden, es handelte sich um ein dicht bewachsenes Dschungelareal der Klasse 3. Der Versuch mit dem Schiff Kontakt aufzunehmen ist gescheitert. Beim Versuch sich dem Schiff zu nähern eröffneten sie das Feuer auf unser Schiff. Wir sind 1 KM östlich der Absturzstelle gelandet und konnten uns ohne größere Schwierigkeiten durch den Dschungel kämpfen.

An der Absturzstelle habe wir eine befestigte Verteidigungsanlage gefunden, die von 9 Piraten bewacht wurde.

Der Plan das Jack McSteel am südlichen Gebiet, ausserhalb der Reichweite ihrer GatlingGun, für aufsehen sorgt, während sich der Rest des Teams über die nördliche Seite anschleicht um die Piraten in die Zange zunehmen ist zum Teil fehlgeschlagen. Jack konnte für Ablenkung sorgen und hat vor einer der Barrikaden den Kampf mit einem der Piraten (Erdan) begonnen, während Rak sich mit seinem Gewehr in den Dschungel zurückgezogen hat um Feuerunterstützung zu leisten. Tae und Neill hatten in der Zwischenzeit die nördliche Position erreicht und haben sich unter Beschuss zur Barrikade durchgekämpft. Nachdem der Erdan kampfunfähig gemacht wurde, begannen wir mit dem Kampf hinter den Verteidigungen. Nach einem kurzen Kampf konnten wir sowohl den Kapitän als auch seinen Vize gefangen nehmen und auf unserem Schiff einsperren.

Gefangenliste: 9x Piraten davon

8x Menschliche (1x Kapitän & 1x Vize)

1x Erdan

Ruinen erkunden (empfohlen Rang C)

Ein neu angesiedeltes Erdanvolk hat UMBA beauftragt die Ruinen auf Farida Alpha 4 zu erkunden.