

# Universal Space Bus

Pen & Paper Universum

- [Lexikon des Galaktischen Wissens](#)
  - [Intergalaktische Spezies](#)
  - [Intergalaktische Reiche](#)
  - [Intergalaktische Organisationen](#)
  - [Galaktische Geschichte](#)
- [Die Abenteuer der Starseeker](#)
  - [Die Starseeker](#)
  - [Tae, die Horngeweihte](#)
  - [Jack McSteel - Man of Steel](#)
  - [Die Abenteuer der Starseeker: Prolog](#)
  - [Die Abenteuer der Starseeker: Kapitel 1](#)
  - [Questlog - Missionsberichte](#)
- [Intergalaktisches Systemverzeichnis](#)
  - [Solsystem \(Menschen\)](#)
  - [Das Ratssystem](#)
  - [Tertiaris \(Verinigte Föderation\)](#)
  - [Farida Alpha](#)

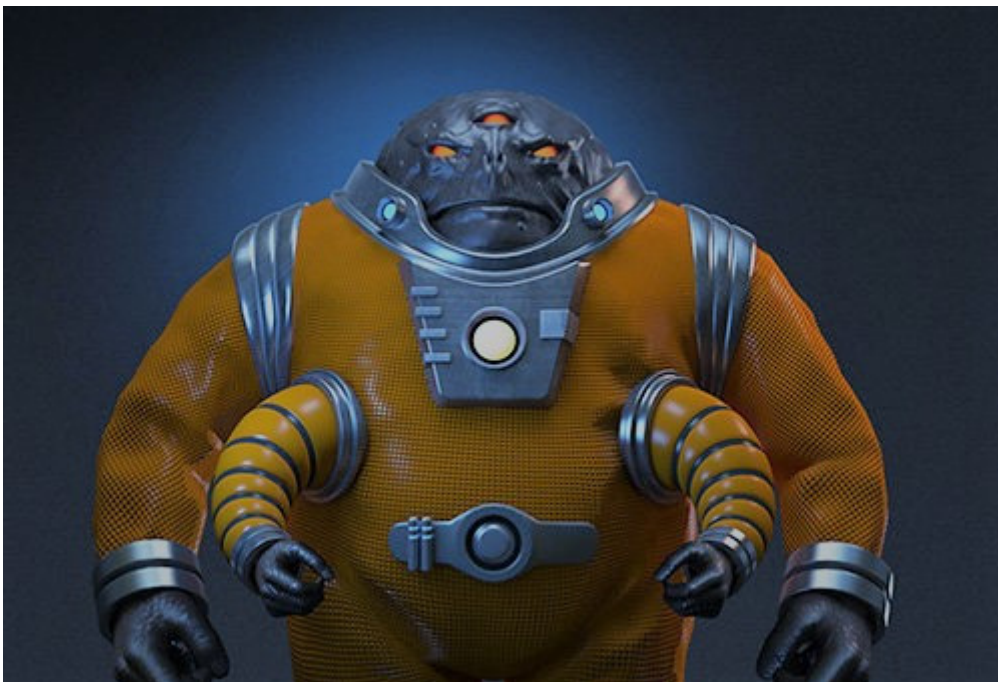
# Lexikon des Galaktischen Wissens

In diesem Lexikon findet sich eine Menge an Wissen wieder, welches es erlaubt Geschichten und Hintergründe der Galaxie zu verstehen.

# Intergalaktische Spezies

In der Galaxie existiert eine Gewaltige Anzahl an Lebewesen. Einige friedlich, andere agressiv. Dieses Verzeichnis, welches auf Keinen Fall einen Anspruch auf vollständigkeit Erhebt, soll einen Alphabetischen Überblick über die Intelligenten Spezies bieten die die Galaxie bevölkern.

## Erdan



Die Erdan sind eine Rasse von Wesen die über 8 Gliedmaßen verfügen. Die Erdan werden bis zu 1000kg Schwer und bewegen sich auf 4 Beinen fort der vordere Teil ihres Rumpfes wird bei der Fortbewegung aufrecht gehalten, welche trotz des Großen gewichts der Erdan mit beachtlicher geschwindigkeit stattfindet. Der Oberkörper passt proportional zu ihrem Restlichen körper, so dass Menschen diese Spezies auch als Elefantauren beschreiben. An dem Oberkörper befinden sich 4 Arme die in 6 Fingrigen Händen enden. Der Kopf der Erdan schließt sich ohne erkennbaren Hals an den Oberkörper an und sieht aus wie eine Kuppel, die auf dem Oberkörper sitzt. An ihrem Kopf Haben Erdan 3 Augen. Die Weiteren Organe der Erdan stehen nicht aus dem Kopf hervor sondern sind nur durch vertiefunen in der Kuppel zu erahnen. Die Schulterhöhe eines Erdan beträgt zwischen 250 und 300 cm. Rumpf und Unterkörper in länge sind etwa 4 m Lang. Die Haut der Erdan ist Grau und ledrig. Erdan verfügen über eine ausgeprägte Stammes und Standeskultur. Aufgrund ihrer größe sind Erdan in der Regel nicht für ihre Unauffälligkeit bekannt, dennoch ist es ihnen möglich sich leise Fortzubewegen. Erdan werden etwa 200 Jahre alt. Die Erdan stammen von einem Planeten mit hoher Schwerkraft, weswegen ihre Körperkraft sehr groß ist die eines normalen Menschen bei weitem übersteigt. Da die Erdan selber nicht besonders gut darin sind sich

Anzupassen, bevorzugen sie es Planeten mit Hoher Schwerkraft zu besiedeln oder in ihren Raumschiffen zu bleiben, die über fortgeschrittene Gravitationstechnologie verfügen um ihnen angenehme Bedingungen zu Simulieren. Die Erdan Stammen aus einem System aus dem Inneren der Galaxie und waren schon relativ Früh an das System des USB angeschlossen. Am anfang ihrer Zeit als Raumfahrende Rasse entgingen sie nur Knapp einer Katastrophe, als es in einem Ihrer Systeme einen Übergriff auf einen Space Bus Gab. Niemand weiß was die Erdan tun mussten um den Fortbestand ihrer Rasse zu gewährleisten. Sicher ist aber, das nach dieser Katastrophe die Erdan daran Beteiligt waren den Galaktischen Rat zu Bilden. Ihre Zivilisation ist also schon Entsprechend alt.

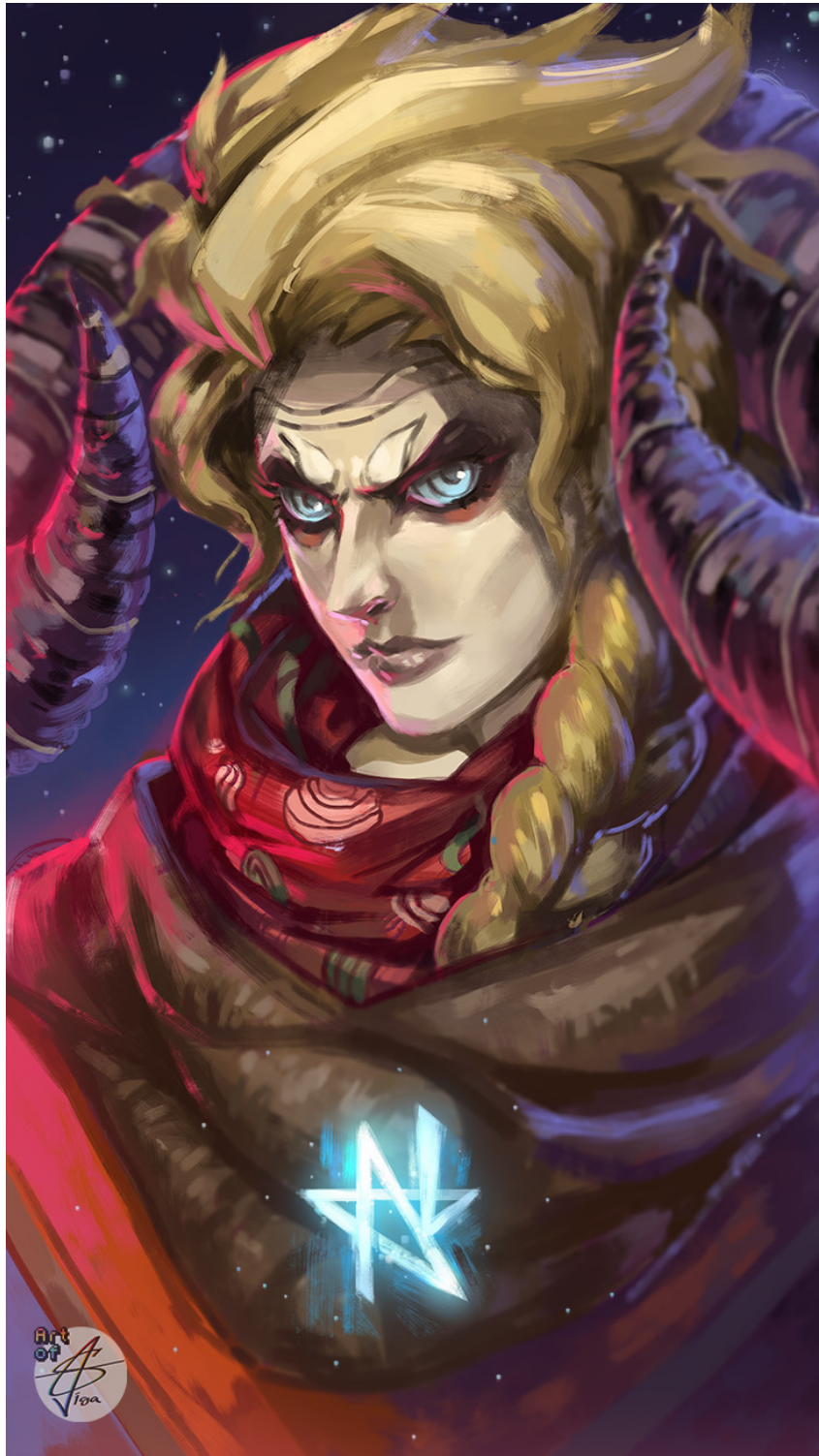
## Gonen



Der Durchschnittliche Gonen wird nur etwa einen Meter groß. Gleichzeitig sind sie aber auch etwa einen Meter breit. Gonen sind besonders geschickte Feinhandwerker, die über sehr Geschickte Finger und hoch entwickelte Augen verfügen. Gonen können von Natur aus mit ihren Augen auf mikroskopischen Bereichen sehen und ihren Blick quasie zoomen. Sie werden bis zu 200 Jahre alt und leben auch heute noch in einer Rats Monarchie, bei der das überhaupt der Gonen auf dem Planeten Gon lebt. Die Geschicke der Gonen werden von diesem Planeten aus für alle Gonen Gültig vom Monarchen und dem hohen Rat der Gonen geleitet. Gonen haben eine recht dicke Haut, da ihre Sonne ein erhöhtes Maß an Strahlung abgibt. Da die Flüssigkeitsverbindungen auf Gon zu großen Teilen alkoholische Verbindungen sind, verfügen Gonen des Weiteren über einen Metabolismus, der Alkohol deutlich effizienter abbaut als es bei Menschen der Fall wäre. Folglich haben es Gonen auch sehr schwer betrunken zu werden. Als Nebeneffekt sind sie auch in der Lage eine Vielzahl anderer Giftstoffe sehr effizient abzubauen. Als Faustregel kann man sagen, dass man etwa die 10-fache tödliche Dosis eines Menschen braucht, um einen Gonen ernsthaft zu vergiften, solange das Gift oral konsumiert wird. Gonen sind schon lange Teil der Galaktischen Gemeinschaft und stammen vom Rand der Inneren Galaxie. Die Planeten der Gonen sind durch beeindruckende orbitale Verteidigungsplattformen geschützt, und der allgemeine Zugang zu ihnen ist meistens auf einige Außenposten beschränkt, da die Gonen eifersüchtig über die Geheimnisse ihrer handwerklichen Fähigkeiten wachen.

# Jardal





Die Jarald sind eine aus den äusseren Kreisen der Milchstraße stammende Rasse. Ihr ursprüngliches Sonnensystem Helmas wurde erst vor kurzem an das Space Bus-System angeschlossen. Dadurch bedingt sind sie eine recht selten gesehene Spezies und haben noch nicht den Rang anderer bekannter Rassen erklommen. Ihr fast steinartiges Gesicht lässt nur wenig Mimik zu, sodass ihre ersten Begegnungen mit anderen Wesen der Galaxie häufig bereits auf schlechtem Fuß begonnen haben. Zusätzlich lässt ihre direkte kompromisslose Art nur wenig Platz für Diplomatie. Wie Pilger sind sie nun in einzelnen Gruppierungen in der Galaxie unterwegs. Mit Ausnahme ihres Heimatsystems verfügen die Jarald über keine beachtenswerten militärischen Stützpunkte. Über den ersten Ansturm, nachdem der erste Explorer Bus das System erreichte, ist nicht viel bekannt. Die Kolonisten die in feindlicher Absicht kamen, wurden fast vollständig

aufgerieben. Der Rest wurde zurückgedrängt und bis auf wenige Ausnahmen hat kein ausserplanetares Wesen ihren Heimatplaneten betreten. Viel über ihre Ziele oder Absichten ist nicht bekannt, da sie ihre diplomatischen Begegnungen auf ein Minimum beschränken. Mit festem Ziel vor Augen und strengem Eifer scheinen sie die gerade noch unendlich scheinende Galaxie für sich entdecken zu wollen. Ihr fast steinartiger Körper wird umgarnt von gehärtetem Horn und einer fein verwobenen Art von kristallinem Haar, welches sie recht unanfällig für Strahlung jeglicher Art macht. Ihre humanoiden Züge bergen teils ungelöste Rätsel. Aufgrund ihrer Physik bewegen sie sich recht langsam, sind jedoch keineswegs ungelenkig. Zu ihrer bevorzugten Ernährung gehören selbst gezüchtete Kristalle und Mineralien. Ihre Größe ist stark abhängig von ihrem Alter, welches bis zu 230 Jahre annehmen kann. Ältere Daten sind nicht bekannt, da sie im hohem Alter ihren Heimatplaneten aufsuchen. Es wurden erwachsene Exemplare von einer Größe zwischen 1,6 und 2,7 Metern gesichtet. Dabei können sie ein Gewicht von 110 bis 230 Kilogramm annehmen. Die Vegetation auf ihrem Heimatsystem ist gleichermaßen ein Mysterium. Den äusseren Scans nach befindet sich zwar definitiv Wasser im Inneren des Planeten, die Oberfläche ist jedoch, sofern die Stürme über den Planeten die Sicht auf die Oberfläche erlauben, ausschließlich von steinernen Strukturen geziert.

## Kodra



Die Kodra sind ein Volk von Wesen, die von Echten abstammen. Sie verfügen über den Metabolismus eines Kaltblütlers, und sind daher meist auf warmen Planeten oder in besonderen Anzügen anzutreffen. Kodra haben sich zu einer bipedalen Fortbewegung weiterentwickelt und haben Hände mit 4 Fingern, die in Klauen enden. Sie werden ca. 180cm groß und im Durchschnitt 75kg schwer. Ihr Kopf ähnelt den Köpfen irdischer Komodowarane, mit einer flachen Stirn und runden Augen. Kodra sind als Abkömmlinge von Echten am ganzen Körper mit Schuppen bedeckt.

und verfügen über einen Schwanz, mit dem sie auch das Gleichgewicht halten können. Weibliche Kodra können pro Jahr etwa 5 Eier legen. Für einen Laien ist es fast unmöglich einen Unterschied zwischen Weiblichen und Männlichen Kodra zu finden. Allgemein zeichnen sie sich über besonders ausgeprägte und teils farbenfroh verzierte Knochenkämme auf dem Kopf aus. Kodra sind sehr hitzebeständig und gut darin längere Zeit ohne Wasser zu überleben. Die Heimatwelt der Kodra ist kreist um eine Doppelsonne, die sehr warm ist. Für die Kodra ist eine hierarchische Struktur das Normalste auf der Welt und ein Nicht-Befolgen von Befehl und Gehorsam kommt dem Hochverrat gleich. Das Oberhaupt der Kodra nennt sich der Despot der Zweisonnenwelt. Allgemein sind Kodra eine sehr aggressive Rasse, die sich gegenüber anderen Spezies als überlegen ansieht. Sie verfolgen auch eine dementsprechend aggressive Expansionspolitik.

## Krzzt-Chrkt

Die Krzzt-Chrkt sind eine insektoide Rasse, die in der ganzen Galaxie gemieden wird. Grund dafür ist ihr ausgeprägtes Schwarmbewusstsein und ihre aggressive Haltung gegenüber anderen Rassen. Weiterhin sind die Krzzt-Chrkt in Schwarmschiffen unterwegs, welche die größten Schiffe sind, die mit dem Space Bus transportiert werden können. In diesen Schiffen werden beachtliche Mengen ihrer Rasse in Stasis transportiert. In einem neuen System angekommen verhalten sich die Krzzt-Chrkt wie Heuschrecken. Sie sind in der Lage sich schnell zu vermehren und treiben erbarmungslosen Raubbau an den Ressourcen der einzelnen Planeten. Systeme, die von Krzzt-Chrkt übernommen werden, werden über kurz oder lang zu Geistersystemen, wenn diese Rasse weiterzieht. Die Krzzt-Chrkt sind etwa 2 Meter groß und verfügen über Facettenaugen, 4 Flügel, ein chitinartiges Exoskelett und 6 Gliedmaßen. Ihre durchschnittliche Lebensdauer beträgt lediglich 40 Jahre. Krzzt-Chrkt sind ein Volk, welches zu 90% aus männlichen Drohnen und Kriegern besteht, die sich um die Versorgung der Königin in ihrem Hofstaat aus weiblichen Krzzt-Chrkt zu kümmern haben. Ein Schwarm Krzzt-Chrkt, dessen Königin vernichtet wird, verfällt in Raserei und versucht alles in seinem Umfeld, einschließlich seiner eigenen Mitglieder, zu vernichten. Glücklicherweise für andere Rassen ist ein Schwarm ohne Königin und Hofstaat über kurz oder lang zum Aussterben verdammt. Das Exoskelett der Krzzt-Chrkt ist sehr stabil und ähnelt in der Defensive einer taktischen Panzerung. Krzzt-Chrkt verfügen neben Energie- und Projektilwaffen auch über körpereigene Gifte, die sie im Kampf einsetzen können, um Opfer zu lähmen und zu töten.

## Menschen / Homo Futuris





Der Mensch der Zukunft unterscheidet sich in seiner Physiologie nicht signifikant vom Menschen der Gegenwart. Die Durchschnittliche Körpergröße des Menschen ist leicht größer als Heutzutage (Mit einer Durchschnittsgröße von 2 Metern) während die Lebenserwartung signifikant gestiegen ist. Der Mensch erreicht durch die Fortschritte in Medizin und Wissenschaft mittlerweile ein Durchschnittsalter von ca. 180 Erdjahren, Tendenz weiter steigend. Weiterhin ist es durch die Fortschritte in Medizin und Ernährung möglich gewesen Probleme wie Krebs, Erkältungen und Übergewicht weitestgehend zu eliminieren. Auch Cybernetische und Technische Anpassungen an Probleme sind keine Seltenheit mehr. Die Menschheit neigt dennoch weiterhin zu Extremen Ausprägungen ihrer Physiologie, was auch den vielfältigen Tätigkeitsfeldern geschuldet ist. Die Menschen sind eine der Spezies mit dem höchsten Anpassungsgrad an ihre jeweilige Umwelt, so dass der zukünftige Mensch nicht selten Genetisch und Evolutionär an seinen neuen Heimatplaneten angepasst ist. Dies hat zur Folge, dass der Mensch eine große Anzahl an Subspezies, den Homo Futuris Mutatis hat, welche über verschiedene Atypische Eigenschaften verfügen, die sie von seiner Ursprungsform unterscheiden. So gibt es Menschen die an Welten mit hohen Schwerkraftverhältnissen angepasst sind und andere die sich an feindliche Umwelteinflüsse wie Strahlung oder Kälte angepasst haben. Der Mensch der Zukunft hat aber nicht nur eine physiologische Entwicklung zum Menschen der Gegenwart durchlaufen, sondern auch eine gesellschaftliche und geistige. So werden Subspezies der eigenen Rasse nicht diskriminiert sondern als Erfolg der ganzen Spezies betrachtet. Auch hat der Mensch es mittlerweile eingesehen, dass eine Diskriminierung gegen etwa die Hälfte der Spezies, durch Benachteiligung von Frauen eine lächerliche und rückständige Verhaltensweise ist und hat dieses Problem ausgeräumt.

## RAIK (Reproductive Artificial Intelligence Collective)

Die RAIK sind ein Volk von Lebewesen künstlicher Intelligenz. Woher Sie kommen und was ihre Ziele sind liegt vollkommen im Dunkeln. Auch ist ihr Körperbau, da die Körper zu 100 % künstlich sind stark schwankend. RAIK können auch ohne Probleme auf für organische Rassen tödlichen Planeten überleben. Die meisten der RAIK gehören dem Kollektiv an, aber auch getrennt vom Kollektiv sind RAIK in der Lage zu überleben. Viele Rassen haben Probleme damit die RAIK als Lebewesen anzuerkennen, da sie ja nicht an sich leben, aber die RAIK werden von den Bussen als beförderungsbefähigte Objekte anerkannt, ein Privileg, welches eigentlich Lebewesen und ihren Fortbewegungsmitteln vorbehalten ist. Im Kontakt mit organischen Lebewesen scheinen sich die RAIK aus Gründen der Anpassung auf Körper zu beschränken, die den organischen Lebewesen nicht endlos überlegen sind. Es wird aber gemunkelt, dass die Schiffe der RAIK selber Teil des Kollektivs sein. Die Beweggründe und die Heimat der RAIK sind für alle bekannten Rassen ein Mysterium. Es gibt zwar Planeten die eindeutig von RAIK besiedelt sind, aber es wurde noch kein Planet gefunden, der eindeutig als Heimat der RAIK anerkannt wird. Somit halten sich Gerüchte dass die RAIK in Wirklichkeit von einer Nomadenflotte im intergalaktischen Raum stammen, jenseits der Scanner und der bekannten Systeme. Für die RAIK wäre diese Art zwischen Systemen zu reisen wohl auch aufgrund ihrer schier endlosen Lebensspanne kein Problem.

# Redarr

Die Redarr sind ein Volk von ca. 230 cm Großen sehr dünnen Wesen. Da die Redarr auf einem sehr wasserreichen Planeten stammen, verfügen Redarr über amphibische Eigenschaften. Somit hat jeder Redarr eine Luftblase in seinem Körper, die es ihm ermöglicht die Luft für bis zu 2 Stunden anzuhalten. Weiterhin ist ein Redarr in der Lage, durch sein Atmungsorgan aus Wasser Sauerstoff zu entziehen um weiter atmen zu können. Diese Extraktion von Sauerstoff kostet allerdings Zeit, sodass zeitgleich andere Funktionen des Redarrs eingeschränkt sind. Redarr verfügen über Schwimmhäute und sind ausgezeichnete Schwimmer. Redarr sind zwar problemlos dazu in der Lage an Land zu überleben und dort zu siedeln, aber ihre wahre Stärke liegt im Flüssigen. Redarr sind durch ihren Metabolismus auf die Aufnahme von erhöhten Mengen an Flüssigkeit angewiesen, sie neigen dazu schnell zu dehydrieren. Außerdem sind Redarr nur beschränkt in der Lage hohe Temperaturen auszuhalten, da sie nicht über Schweißdrüsen verfügen, und somit keine Temperaturregelung durch Schwitzen durchführen können. Die Redarr bevorzugen es somit aquatische Planeten zu besiedeln, was ihre Siedlungsräume durchaus einschränkt. Die Redarr sind dafür bekannt besonders gute Umweltanzüge herzustellen, die sie brauchen um sich an ihnen lebensfeindliche Planeten anzupassen. Das Volk der Redarr kommt aus einer spät entdeckten Welt der Inneren Galaxie. Ihre Gebietsweise Ausdehnung ist infolge dessen noch etwas beschränkt. Die Redarr leben in einer Diplomatie, wobei jeder ihrer Planeten faktisch unabhängig ist. Es gibt nur einen sehr losen Zusammenschluss der einzelnen Planeten, wobei eine Verteidigungsallianz der Redarr Planeten anscheinend existent ist.

# Sirtan

Die Sirtan sind eine Rasse von Wesen, welche sich auf zwei säulenartigen Beinen fortbewegen. Sie verfügen über eine besonders ausgeprägte, rüsselartige Nase und haben einen hervorragenden Geruchssinn. Da die Nase viel Platz in ihrem Gesicht einnimmt, liegen ihre Augen weiter außen am Schädel, was ihnen ein für menschliche Standards nahezu deformiertes Aussehen im Gesicht verleiht. Sirtan verfügen nicht über nach außen sichtbare sekundäre Geschlechtsmerkmale, und ihre Fortpflanzung ist eines der größten Geheimnisse dieser Rasse. Ihre Haut verfügt über ein Farbspektrum im Grün-Blauen Bereich. Sie sind weiterhin gänzlich unbehaart. Sirtan verfügen über ein hervorragendes, nahezu fotografisches Gedächtnis. Da sie dadurch sehr gut darin sind Sprachen zu lernen und sie zudem noch sehr sozialfähige Wesen sind, zeichnen sich Sirtan durch ihre besonderen diplomatischen Fähigkeiten aus. Physiologisch gesehen sind Sirtan etwas schwächer als ein durchschnittlicher Mensch. Sie werden etwa 190 cm groß und leben bis zu 250 Jahre lang. Die meisten Sirtan bevorzugen diplomatische Lösungen vor kämpferischen, wobei sie durch fortgeschrittene Technologien aber auch in diesem Sektor nicht als schwach angesehen werden können. Insbesondere ihre defensiven Technologien im Bereich der persönlichen Schutzschilde sind der höchste Standard in der Galaxie. Die Sirtan stammen aus einem Arm der von der anderen Seite der Galaxie von Terra aus gesehen. Sie stießen etwa zeitgleich mit den Menschen zur galaktischen Gemeinschaft. Die Sirtan leben in Republiken, die gemeinsam in einer Föderation organisiert sind.

# Var'Kahn

Die Var'Kahn sind eine Rasse die im Großen und Ganzen Humanoid aussieht. Der Heimatplanet der Var'Kahn ist ein sehr Kalter Planet, was evolutionär dazu geführt hat, das die Rasse sich durch eine Vollständige und Dichte Behaarung des Körpers auszeichnet. Weiterhin sind die Var'Kahn durch eine Signifikante Fettschicht unter ihrem Pelz geschützt. Var'Kahn wirken daher sehr Massig. Gleichzeitig sind Var'Kahn aber nicht Dick, da sich das Fett evolutionär Gleichmäßig über den Gesamten Körper verteilt. Auch Sind Var'Kahn auf keinen fall untrainiert. In ihrer Physiologischen Körperkraft sind sie dem Durchschnittlichen Menschen überlegen, auch wenn sie nur eine Körpergröße von ca. 170 cm Erreichen. Die Lebenserwartung eines Var'Kahn liegt bei etwa 100 Erdjahren. Die Var'Kahn verfügen über Ausgezeichnete Überlebensfähigkeiten in Kalten und Dunklen gebieten, so sind sie unter anderem auch in der Lage Bis in die Anfänge des infraroten Spektrums zu sehen (Thermalsicht). Sie sind allerdings in sehr Warmen und Stark beleuchteten gebieten im nachteil. Während sie durch Schutzbrillen in der lage sind sich vor Licht zu schützen, sind sie dennoch gezwungen sich in Warmen gebieten gemäßigt zu bewegen, da sie sonst zu Überhitzen drohen. Var'Kahn haben dem Menschen nicht Unähnlich 2 Beine und 2 Arme und bewegen sich in der regel im aufrechten Gang fort. An den Armen verfügen die Var'Kahn über Hände mit vier Fingern, von denen einer ein Opponierender ist. Weiterhin setzen sich die 3 nicht Opponierenden Finger nach dem zweiten Glied in Klauenartigen Fortsätzen fort, welche von den Var'Kahn in einem Ritual wenn sie als Erwachsen betrachtet werden mit Metall überzogen werden, was ihnen eine Beachtliche Stabilität und Gefährlichkeit verleiht. Var'Kahn stammen von Carnivoren Wesen auf ihrem Planeten ab, weswegen sie noch immer über Signifikante Reißzähne, welche sowohl von unten als Auch von Oben aus ihren Mündern wachsen verfügen.

# Intergalaktische Reiche

Ähnlich vielfältig wie die Anzahl der Rassen in der Galaxie ist die Menge der Reiche die die Rassen bevölkern. Während einige Reiche nur über sehr weniger Planeten gebieten, erstrecken sich andere über eine Vielzahl an Systemen. Es gibt auch Rassen die Mehr als ein Reich haben, meistens sind diese Reiche aus einem Signifikanten Internen Schisma entstanden. Als Galaktische Reiche ist alles eingestuft was einen Territorialen anspruch erhebt.

## Das Ratssystem



Das Ratssystem nimmt eine Besonderheit unter den Reichen in der Galaxie ein, da es kein Reich als solches ist. Der Herrschaftsbereich des Ratssystems besteht aus einem einzigen System, mit nur einem einzigen Planeten. Auf diesem einen Planeten hat der Galaktische Rat seinen Sitz. Das Ratssystem ist bei fast allen Rassen als neutraler Boden angesehen, und wird gemeinschaftlich von Spezialschiffen verteidigt, die aus einer Kooperation der verschiedenen Ratsnationen entstanden sind. Diese Kapitalen Verteidigungsschiffe sind zwar nicht in der Lage das USB System zu benutzen, aber ihre Macht ist unbestreitbar. Der Gesamte Ratsplanet ist eine einzige Megastadt und der planet wird von vielen, bewohnten Raumstationen umkreist. Es handelt sich wohl um die Größte und Vielfältigste Stadt in der gesamten Galaxie. Er wird von einer unglaublichen vielzahl von Rassen bewohnt.

## Der Zusammenschluss Freier Systeme



Der Zusammenschluss Freier Systeme ist die zweite Art von Sternenreich, die eine Sonderstellung einnimmt. In diesem Reich haben sich die Systeme, die nicht definitiv von einer Rasse als Hoheitsgebiet beansprucht werden, zusammengeschlossen, um ihre Interessen wahren zu können. Dieser Zusammenschluss hat sein Hauptquartier in einer Raumstation, welche den Ratsplaneten umkreist. Grundsätzlich kann jedes System um Aufnahme in den Zusammenschluss bitten. Es gibt im Zusammenschluss keine einheitlichen Standards in Hinblick auf Strukturen und Technologien und auch die sozialen Standards sind stark schwankend. Der Zusammenschluss der Freien Systeme hat einen Sitz im Galaktischen Rat. Interne Streitigkeiten im Zusammenschluss sind keine Seltenheit, aber die Unabhängigkeit der Systeme von den etablierten Sternenreichen ist immer wieder der kleinste gemeinsame Nenner, auf den man sich zurückbesinnen kann. Durch das Fehlen von festen Strukturen gibt es in den Bereichen des Zusammenschlusses häufig den Fall, dass Verteidigung und gesetzeshüterliche Aufgaben von Söldnern wahrgenommen werden. Viele intergalaktische Konzerne haben in diesen Systemen ihre Claims, und Abenteurer auf der Suche nach Reichtümern sind häufig gesehene Individuen.

## Die Vereinigte Föderation (VF)



Die VF ist der Zusammenschluss aller Planeten, die von Menschen und ihren Nachkommen besiedelt sind. Durch die Unwägbarkeiten der Galaxie und die enorme Anpassbarkeit des Menschen ist es zwar so, dass der Hauptteil der Menschen der Gattung *Homo Futuris* angehört, es sich aber auch ein nicht verachtenswerter Teil an *Homo Futuris Mutatis* unter den durch diese Föderation vertretenen Völkern befindet. Die Mutationen oder Evolutionen unter der Zuhilfenahme der fortgeschrittenen terranischen Medizin dienten dabei der Anpassung an die enorme Anzahl an neuen Lebensräumen. Nachdem die Menschheit den ersten Kontakt durch den Bus überlebt hatte und die eindringenden Abenteurer im Sonnensystem erfolgreich abwehren konnte, gelang es der Menschheit rasch, sich einen Fuß in der Tür des Universums zu sichern und die Expansion der Spezies voranzutreiben. Durch ihren Einfallsreichtum und ihre Anpassbarkeit sowie ihren enormen Forschungsdrang gelang es den Menschen schnell, sich den Anspruch auf einen der Plätze im Galaktischen Rat zu sichern. Die Welten der Vereinigten Föderation sind in der Regel hoch technologisiert und werden von einem beachtlichen Apparat an Bürokratie und Behörden am Laufen gehalten. Doch es gibt auch Schattenseiten, so existieren auf einigen Planeten weiterhin Hunger und Elend, und trotz der eigentlich strengen Regeln gibt es auch eine nicht zu verachtende Zahl an korrupten Beamten und Offiziellen. Nichtsdestotrotz sind die Planeten innerhalb der Föderation als sicher anzusehen. Die Vereinigte Föderation wird von Terra aus geleitet. Dort tagt auch der Kongress der Planeten, in dem jeder Planet der Föderation einen Vertreter und eine

Stimme hat. Die Vereinigte Föderation hat sich als Gesamtheit entschieden die Galaktische Standardwährung der Credits zu akzeptieren und Benutzt als Offizielle Amtssprache neben Neuterranisch, der Welteinheitssprache die sich Herausbildet hatte, bevor das Sonnensystem an den USB angeschlossen wurde, Galaktisch, die Grundsprache, die Standard in der Galaxie ist. Militärisch ist die Vereinigte Föderation vor allen Dingen durch ihre modernen Schlachtkreuzer die es mit Schiffen aufnehmen können die deutlich größer sind als sie selbst bekannt. Da diese Schlachtkreuzer so ziemlich die größten militärischen Schiffe sind, die sich an einen USB andocken lassen, gilt ein USB der voll beladen mit Terranischen Kreuzern in einem System auftaucht als eine der ernsthaftesten Bedrohungen der ein System gegenüber stehen kann. Die Kernsysteme der Vereinigten Föderation werden weiterhin durch immense Großkampfschiffe bewacht, deren Feuerkraft ausreicht und kleinere Planeten zu zerstören. Würde es der VF gelingen einen Weg zu finden selbsttätige Überlichtschnelle Reisen zu vollführen gäbe es nicht viel, was einer Armada dieser Schiffe entgegenstehen könnte.

## Das Planetenreich der Gonen

Das Reich der Gonen ist ein Zusammenschluss der Systeme die von den Gonen beherrscht werden. Dieses Reich, geleitet durch den König der Gonen und seinen Hohen Rat, in dem ein Gone pro System, welches zum Reich der Gonen gehört einen Sitz hat, beansprucht für sich die alleinige Vertretung aller Gonen. Die Gonen verfügen über einen Sitz im Galaktischen Rat. Das Planetenreich umfasst mehrere sehr selektiv ausgewählte Systeme um den Voraussetzungen der Gonen nach Materialien gerecht zu werden. Alles in allem ist das Planetenreich der Gonen nicht als besonders aggressiv bekannt. Es zeichnet sich jedoch durch ausgeprägte planetare und orbitale Verteidigungsanlagen aus. Der zivilisatorische Standard des Planetenreiches ist hoch, jedoch sind die Planeten selber für fremde nur beschränkt zugänglich, da die Gonen eifersüchtig über ihre Werke und deren Herstellungsmethoden wachen. In vielen Systemen der Gonen gibt es allerdings Planeten, die als weniger wichtig erachtet werden und die damit als designierte Handelsstützpunkte dienen. Auf diesen Planeten findet aber so gut wie keine Fertigung von gonischen Waren statt. Während die Schiffe der Gonen sicher nicht die schnellsten und auch nicht die schlagkräftigsten sind, so haben sie mit Sicherheit die beste physische Panzerung. Selbst wenn die Schutzschilde eines gonischen Schiffes ausfallen, ist der Kampf noch lange nicht vorbei, da es ihnen ihre Panzerung erlaubt noch lange aktiv zu bleiben. Gonische Handelsgüter sind weithin begehrt, doch ein Überfall auf einen gonischen Transporter ist eine relativ schwierige Sache. Die Sprache der Gonen ist Gonisch, doch nahezu alle Gonen können Galaktisch verstehen, und ein nicht unerheblicher Teil kann es auch sprechen. Intern verwenden die Gonen die gonische Gulde als Zahlungsmittel, doch gonische Händler sind gerne bereit auch intergalaktische Credits zu akzeptieren.

## Das Kollektiv

Das Kollektiv ist die gemeinsame Intelligenz der AI Rasse der RAIK. Niemand weiß so genau was das Ziel der RAIK ist. Sie haben sich aber seit ihrem Anschluss im System des USB in der Galaxis ausgebreitet. Häufig haben sie ihre Außenposten auf ansonsten unbewohnbaren Planeten, aber es

gibt auch Ganze Systeme die Ausschließlich von den RAIK bewohnt werden. Bisher ist von den RAIK keine offensichtliche Feindschaft gegen das Organische Leben festgestellt worden, weshalb die RAIK einen Sitz im Rat angeboten bekommen haben, den sie zum Erstaunen vieler Organischer Rassen sogar angenommen haben. Der Botschafter der RAIK ist mittlerweile das Älteste der Ratsmitglieder, da die RAIK über eine virtuell unendliche Lebensdauer verfügen. Ein Heimatplanet des Kollektivs ist nicht bekannt. Jedoch scheint die Zahl der Systeme, die von den RAIK besiedelt sind, stetig leicht zu steigen. Die RAIK verwenden bei allen Begegnungen mit galaktischen Spezies die galaktische Standardsprache Galaktik und als Zahlungsmittel intergalaktische Credits. Planeten der RAIK sind in vielen Fällen keine guten Ziele für einen Urlaub, da den RAIK die Situation auf dem Planeten meistens egal zu sein scheint. Zivile Gebäude und Annehmlichkeiten sucht man daher vergebens. All dies sind schließlich Dinge, die die RAIK nicht brauchen. Lediglich in einigen Handelsposten lassen sich diese Dinge finden. Die Schiffe der RAIK sind, solange sie in den Händen der RAIK selber sind, sehr agil und wendig, als hätten sie ein eigenes Bewusstsein. Eroberte Schiffe ließen sich allerdings bisher nicht mit den selben hohen Parametern verwenden, wie dies der Fall war, als die Besatzung der Schiffe noch aus den RAIK bestand.

## Die Kodra Despotie

Die Kodra Despotie ist ein relativ kleines Sternenreich, welches bisher nur etwa ein Dutzend Systeme umfasst. Dieses von den Kodra beherrschte Reich vollführt einen aggressiven Expansionskurs. Das Hauptsystem der Kodra Despotie ist Sespide, ein System, welches sich durch eine symmetrische Zwillingssonne auszeichnet. Viele der Systeme der Kodra Despotie verfügen über Planeten, auf denen es relativ warm ist. Die Kodra, die sich anderen Rassen gegenüber als überlegen ansehen, erlauben in ihren Systemen den Sklavenhandel, solange die Sklaven keine Kodra sind. Aufgrund der strikten Hierarchien und tief verwurzelten militaristischen Denkwiese der Kodra, sind die planetaren Siedlungen der Kodra alle nach einem strikten Muster gebaut. Sich in einem Außenposten der Kodra zu verlaufen ist daher, solange man einen dieser Außenposten kennt, faktisch unmöglich. Die Kodra verwenden als Amtssprache ihre eigene Sprache, und nur wenige Kodra sind des Galaktik überhaupt mächtig, glücklicherweise ist die Sprache der Kodra aber allen gängigen Übersetzungsgeräten bekannt. Als Währung verwenden die Kodra die so genannten Einheiten, galaktische Credits werden in der Regel nicht akzeptiert. Der technische Fortschritt der Kodra ist bei weitem nicht so ausgeprägt wie bei den Menschen oder den Gonen, aber durch ihre aggressive und teilweise Todesverachtende Kampfweise sind die Kodra nichtsdestotrotz gefürchtete Gegner auf dem Schlachtfeld. Schiffe und Ausrüstung der Kodra sind eher in der Mittelklasse der vorhandenen Technologie anzusiedeln, aber alle unbedingt funktionabel. Systeme, die von den Kodra übernommen werden, werden akribisch von fremden Rassen gereinigt, und die Opfer dieser Reinigungen werden im besten Falle versklavt, im schlimmsten getötet. Da die Kodra noch keinen wirklich nennenswerten Einfluss in der Galaxie errungen haben, wurde ihnen noch keine Position im galaktischen Rat angeboten. Es ist allerdings auch fraglich, ob sie eine solche Position annehmen würden.

## Die Föderation der Sirtan Republiken

Die Föderation der Sirtan Republiken sind der Zusammenschluss der Planeten, die von den Sirtan besiedelt sind. Die Planeten sind allesamt sehr weit Technologisch fortgeschritten und der Lebensstandard insgesamt ist sehr hoch. Jeder Planet ist faktisch unabhängig, und für seine Eigenen geschicke und Erfolge, grade im Intergalaktischen handel, verantwortlich. Die Planeten stehen aber in einem Gemeinsamen Verteidigungs und Nothilfebündnis, außerdem Gibt es gemeinsam gewählte Vertreter für belange der Außenpolitik. Der Heimatplanet der Sirtan stellt in den Sirtanrepubliken keine herausragende Rolle dar sondern ist nur einer von vielen, mit dem lediglichen Alleinstellungsmerkmal, das sich hier der sitz des Parlaments der Gesamtföderation befindet. Die Amtssprache der Sirtanrepubliken ist Galaktik, aber alle Sirtan beherrschen auch noch mehrere andere Sprachen. Als Währung haben die Sirtan, die sehr an Handel interessiert sind, schnell die Galaktischen Credits akzeptiert. Schiffe der Sirtan sind insbesondere mit besonders guten Schutzschilden ausgestattet, die über fortgeschrittene Ablatorentechnologie verfügen. Weiterhin haben die Sirtan sehr effektive Personentragbare Schutzschilde entwickelt, die aber relativ Teuer in der Anschaffung sind. Die Sirtan haben, auch aufgrund ihres verhandlungsgeschicks sehr schnell eine Position im Galaktischen Rat erhalten. Die Sirtan sind nicht an einer aggressiven Expansionspolitik interessiert, aber sie sind gerissene Verhandler und Händler die sich schon so Manches Sternensystem ertauscht und erhandelt haben. Jeder von den Sirtan kontrollierte Planet beginnt seine Karriere außerhalb der Bündnisse die die Republik darstellt, und muss, quasie als aufnahmeprüfung, seinen Beitritt zur Sirtan Republik verhandeln.

## Der Schwarm der Krzzt-Chrkt

Der Schwarm ist eigentlich kein Planetenreich mit Festen grenzen sondern ist das Schwarmbewusstsein, dem alle Krzzt-Chrkt, auch die Königinnen, angehören. Gerüchten zufolge gibt es irgendwo ein Kopf und Herz dieses Schwarms, dem alle Krzzt-Chrkt gehorchen, aber bisher hat niemand dieses Wesen gefunden. Die Krzzt-Chrkt fallen über Planeten, auf denen sie die Herrschaft übernommen haben her, und treiben gnadenlosen raubbau an allen Rohstoffen, seinen sie Organisch, Mineralisch oder Fossil, die sie finden können. Wohin diese Rohstoffe gelangen ist im allgemeinen nicht bekannt. Planeten auf denen sich ein Teilschwarm der Krzzt-Chrkt niedergelassen hat, sind in der Regel für anderer Rassen und Lebensformen nicht mehr bereisbar. Den Krzzt-Chrkt wurde einmal ein Sitz im Rat angeboten, auch um sie besser kontrollieren zu können, aber alle versuche Verhandlungen aufzunehmen sind gescheitert. Die Landung eines ganzen Krzzt-Chrkt Schwarm auf dem Planeten des Rates konnte mit den Vereinigten Kräften der Ratsnationen abgewehrt werden. Schiffe der Krzzt-Chrkt sind eher Landungsschiffe und im Raumkampf bis auf ihre Schnelligkeit, den meisten anderen Schiffen unterlegen. Die Schiffe sind allerdings Verhältnismäßig gut Getarnt und darin Spezialisiert einen Schwarm auf der Oberfläche eines Planeten abzusetzen, der dann sofort mit der Vermehrung beginnt.

## Die Stammesländer der Erdan

Die Erdan, die von natur aus über einen starken Stammesinstinkt verfügen, Haben schnell gemerkt, das aufgrund ihrer ausgesprochen hohen Territorialen instinkte, nur ein Stamm pro Planet geduldet wird. Somit ist Jeder Planet, den die Erdan besiedeln, das Land eines bestimmten

Stammes. Neue besiedlungen finden Häufig durch Erdan statt, die die Ambition haben ihren Eigenen Stamm zu gründen. Jeder Erdan Planet wird von einem Stammesfürsten, dem GraKora geführt. Unter einem GraKora gibt es untereinheiten, geführt von Koras. Besiedlungen werden meistens von Koras vorgenommen, die sich abspalten und selbst zum GraKora eines neuen Planeten erklären. Erdan besiedeln als Stammesländer nur Planeten mit einer für ihre Physiologie ausreichend hohen Schwerkraft. Auf dem Heimatplaneten der Erdan existiert seit urzeiten der Erste der Erdan Stämme. Er wird vom UrGraKora geführt, der auch gleichzeitig den Vorsitz im Konzil der GraKoras innehat. Die Erdan verfügen bereits seit langer Zeit über einen sitz im Galaktischen Rat. Die Stämme der Erdan sind zwar sehr Territorial, aber dies gilt nur für wesen, die sie als Konkurrenten betrachten, was, ob ihrer Körperlichen Vormachtstellung für nur wenige Rassen gilt. Andere Rassen werden als Gäste bei den Stämmen der Erdan in der Regel freundlich empfangen. Die Erdan rühmen sich ihrer Gast und Willkommenskultur. Die Höchste Ehre eines nicht Erdan ist es von den Erdan als Freund des Stammes empfangen zu werden, was einer aufnahme in die Stammesstruktur gleichkommt. Schiffe der Erdan sind an ihren Körperbau angepasst und sind mit Schwerkraftgeneratoren ausgestattet um die Schwerkraft der Erdanplaneten zu simulieren. Dies hat schon so manche enteraktion auf Erdanschiffen scheitern lassen, da die eindringlinge nicht ausreichend auf die erhöhte Schwerkraft im inneren der Schiffe vorbereitet waren. Außerdem ist es für Normal gebaute Humanoiden sehr schwer ein Schiff der Erdan zu steuern, da die Kontrollen natürlich auch ihrer Physiologie angepasst sind. Umgekehrt können Erdan aber auch nur Schwerlich normale Schiffe bedienen, ohne dinge Kaputt zu machen. Die Gravitationstechnologie der Erdan findet sich auch in ihren Angriffs und verteidigungswaffen wieder und wird von ihnen in Schlachten mit sehr viel Finesse eingesetzt.

## Die Planetenallianz der Redarr

Die Redarr leben auf Unabhängigen Planeten, die in einer Allianz zueinander stehen. Die Ausdehnung des Kontrollierten Gebietes dieser Allianz ist noch vergleichsweise gering. Die Planeten der Redarr sind meistens Wasserplaneten mit einem Geringen Anteil an Oberflächlichem land. Dieses Land an der Oberfläche ist zumeist der Platz für die Raumhäfen und Handelsposten, während das Eigentliche Leben der Redarr in wunderschönen Städten unter Wasser stattfindet. Die Meisten dieser Städte sind auch dazu geeignet, das Andere lebewesen ohne Amphibische eigenschaften sich dort aufhalten können. Der Zivilisatorische und Technologische Standart in diesen Städten ist vergleichsweise hoch. Aufgrund des bisher geringen Einflussbereiches der Redarr, verfügen die Redarr bisher nicht über einen Festen sitz im Galaktischen Rat, entsenden jedoch einen Beobachter, dem zumindest das Recht eingeräumt wird sich zu äußern, auch wenn er nicht über ein Stimmrecht verfügt. Das Hauptquartier der Allianz befindet sich auf einer Raumstation, welche die Sonne des Heimatsystems der Redarr umkreist. Hier Treffen sich Regelmäßig die abgesandten der Planeten um sich auszutauschen. Diese Raumstation ist für nicht Redarr nicht zugänglich. Die Redarr verwenden ihre Eigene Währung, doch in den Handelsposten an der Oberfläche werden auch Galaktische Credits Akzeptiert. Als Sprache verständigen sich die Redarr untereinander in Ihrer Nativen Sprache, die zum Teil im Ultraschallbereich stattfindet, doch Galaktik ist eine anerkannte Zweitsprache vieler Redarr. Die Redarr sind keine Besonders Militaristische Rasse, und so sind ihre schiffe als nicht besonders Kampfkräftig einzustufen. Die Schiffe der Redarr haben aber einen unschätzbaren vorteil bei bewegungen in



Planetenatmosphären und in dichten Materialien, da sie für diese Situationen extra Angepasst sind. Schiffe der Redarr sind in der Lage in Ozeanen und Flüssigen Gasen zu landen und sich dort Längerfristig aufzuhalten. Dies macht diese Schiffe besonders auch bei Zwieltigen Gestalten beliebt, da es den Schiffen somit Relativ einfach fällt von einem Planetaren Radar zu verschwinden.

## Die Himmelsmark der Jardal



Das Reich der Jardal erreicht mit ihrem Sonnensystem Helmas das aktuelle Ausmaß ihres direkten Einzugsgebietes. Die Mehrheit der insgesamt 13 Planeten wurde von ihnen besiedelt. Der Name ihres Reiches Vero Noy kann in der menschlichen Sprache in Himmelsmark übersetzt werden. Die Strukturen ihrer Gesellschaft bauen auf einer Vorbild leistenden Tradition auf, die starken Respekt innerhalb der jüngeren Ränge durch das Vorleben durch die Älteren erzeugt. Daraus ergibt sich für Außenstehende eine undurchsichtige Machtverteilung. Durch den starken Konsens der Botschafter konnte dennoch eine stabile Aussenpolitik aufgebaut werden.

## Das Territorium der Var'Kahn

Das Territorium der Var'Kahn ist ein kleines Planetenreich, welches bislang nur zwei Systeme umfasst. Die Var'Kahn stehen somit noch am Beginn ihrer intergalaktischen Ausdehnung. Die Var'Kahn bevorzugen es auf Planeten am äußeren Rand der habitablen Zonen zu siedeln, da sie an die dort vorherrschenden kälteren Temperaturen angepasst sind. Die Planeten, die von den Var'Kahn besiedelt sind, verfügen über Ballungszentren, in denen die meisten Teile der Bevölkerung leben; der Rest der planetaren Gebiete ist kalt und für die meisten Rassen unwirtlich. Die Siedlungen der Var'Kahn sind in der Regel nur von mittlerem technologischen Standart, und ab einer gewissen Größe bilden sich auch noch problematische soziale Bereiche in den Siedlungen aus. Die Var'Kahn verfügen noch nicht über einen Sitz im Galaktischen Rat. Sozial werden die Var'Kahn von Schamanen geführt, die gemeinsam das Konzil der Schamanen der Var'Kahn bilden.

Die Schiffe der Var'Kahn sind im Galaktischen vergleich eher mittelmäßig einzustufen, was aber eher auf den Stand ihrer Entwicklung zurückzuführen ist. Die Var'Kahn Territorien verwenden eine Eigene Währung und Sprache. Nur wenige Var'Kahn sind des Galaktischen mächtig.

## Das Imperium der Senoiden

Das Imperium der Senoiden ist das ursprüngliche Sternenreich der Senoiden. Seine Hauptstadt befindet sich auf den Planeten Senoid. Die Mehrzahl hier ist bewusst, da die Senoiden ein System geschaffen haben, bei dem sie 4 Planeten auf der Selben Umlaufbahn um ihre Heimatsonne platziert haben. Diese 4 Synchronen Planeten Tragen alle den Namen Senoid, und Jeder Planet hat seine Eigene Rolle. Senoid 1 ist der Planet, auf dem die Senoiden wohnen, Senoid 2 der Planet auf der sich die Fertigungsindustrien und Raumhäfen der Senoiden befinden, Senoid 3 der Planet der die Anderen mit Nahrungsmitteln versorgt und Senoid 4 Der Planet für Botschaften, Rat, Palast und andere Offizielle Gebäude. Die Senoiden erheben Grundsätzlich den Herrschaftsanspruch auf Planetensystem in denen auch nur ein Planet von Senoiden beansprucht oder besiedelt wurde. Planeten der Senoiden sind hoch Technisiert und Automatisiert. So gibt es fast keine Aufgabe außer den bereichen der Kunst mehr, die nicht von Robotern erledigt wird. Die Senoiden selber sind als Rasse deswegen langsam aber sicher in eine Kollektive Tatenlosigkeit abgerutscht, sodass sich nicht mehr viel der Ursprünglichen Motivation dieser Großen Rasse finden lässt. Nichtsdestotrotz sind die Senoiden noch immer ein Ernsthafter Machtfaktor und ihre Gebilde in den meisten Fällen Problemlos dazu in der Lage ihre interessen durchzusetzen. Da sie den Rat mit gegründet haben, verfügt das Imperium auch über einen Sitz im Galaktischen Rat. Die Schiffe der Senoiden sind Technologisch weit ausgereift, werden aber meistens nur mit einer Minimalen Besatzung geflogen und größtenteils von Robotern gesteuert.

## Das Imperium von Senkor

Das Imperium von Senkor ist ein Sternenreich, welches sich erfolgreich vom Imperium der Senoiden abgespalten hat. Ebenfalls bewohnt von Senoiden, sind die Bewohner des Imperiums von Senkor ein Gutes Stück Aktiver als die alten Senoiden. Ihr Planetenreich hat sich in seiner Herrschaftsstruktur am Reich der Senoiden orientiert, nur das sie eine Weitaus weniger Beeindruckende Machtzentrale im System Senkor haben. Im Imperium von Senkor haben sich diejenigen Aktiven Senoiden versammelt, denen die zunehmende Apathie ihres volkes ein Dorn im auge ist. Technisch gesehen sind sie auf einem Stand mit dem Reich der Senoiden. Aber durch die Erhöhte Aktivität waren sie in der Letzten Zeit auf weitaus besser darin ihren Einflussbereich auszuweiten. Aus diesem Einflussbereich Heraus wurde ihnen ebenfalls ein Sitz im Rat Zugestanden. Häufig befinden sie sich Hier auf Konfrontationskurs mit ihrem Mutterimperium, da dieses Weiterhin Anspruch auf die Gebiete des Imperiums von Senkor erhebt.

# Intergalaktische Organisationen

Die Zahl der Organisationen die sich in der Galaxie gebildet haben ist Nahezu endlos, ähnlich wie ihre Tätigkeitsfelder und Interessen. Diese Reichen von Interessensvertretungen, zum Teil Sogar mit Sitz im Galaktischen Rat, über Religiöse Gruppen bis hin zu Firmen und Konglomeraten die versuchen sich ihren Teil an den Reichtümern der Galaxis zu sichern. Dies Soll einen Überblick über die Galaktischen Organisationen bieten.

## Der Galaktische Rat

Der Galaktische Rat Tagt im Ratssystem, welches nur einen Planeten hat. Hier auf diesem Stadtplaneten befindet sich die Diplomatische Zentrale der Ganzen Galaxie. Im Galaktischen Rat sind Sternreiche und Organisationen ab einer bestimmten Größe oder einem bestimmten Machtfaktor vertreten. In der Regel ist diese Größe mit etwa 100 Beherrschten Systemen oder zumindest Signifikantem Einfluss in 100 Systemen gegeben. Organisationen und Völker unter diesen Bestimmungen dürfen Beobachter in den Galaktischen Rat entsenden. Vereinzelt kann diesen Beobachtern ein Rederecht im Galaktischen Rat eingeräumt werden. Sinn und Ziel des Galaktischen Rates ist es eine Galaktische Ordnung aufrecht zu erhalten, und zwischen Konfliktparteien vermittelnd zu wirken. Einladungen zur Mitgliedschaft in den Galaktischen Rat bleiben auf Dauer bestehen, auch wenn sie zunächst abgelehnt werden, es sei denn ein Potentielles Mitglied verübt ein Verbrechen gegen den Rat Selbst. Der Galaktische Rat betrachtet alle intelligenten Lebewesen der Galaxis als gleichberechtigt und lehnt Dinge wie Beispielsweise Sklaverei aus Rassistischer Motivation ab.

## Die Intergalaktische Handwerks und Handelskammer

Die IHHK ist ein Zusammenschluss von Händlern und Handwerkern, die vor allem aus den Bereichen der Gonen und Sirtan stammen. Sie steht Prinzipiell allen Händlern und Handwerkern aus allen Völkern offen. Es gibt öfters mal Reibereien mit dem Planetenreich der Gonen, da alle Gonen auch versierte Handwerker sind. Somit beansprucht die IHHK die Vertretung der Handwerklich Tätigen Gonen für sich. Die IHHK selbst Kontrolliert keine Planeten, die ihr angeschlossenen Konzerne und Handelsgruppen haben aber ihre eigenen Territorien abgesteckt

um ihre Bedarfe zu befriedigen. Auch das Diplomatische Vorgehen der Mitglieder der IHHK ist gelinde gesagt Divers. Die Hauptaufgabe der IHHK liegt daher, neben der Vertretung der Allgemeinen Interessen nach Außen auch darin, Streitigkeiten ihrer Mitglieder Intern zu Klären. Darüber Hinaus ist die IHHK auch der Verwaltungskörper der Galaktischen Kreditbank, der Kontrollinstanz der Galaktischen Credits. Diese Bank unterhält in nahezu jedem System eine Niederlassung, in der es auch möglich ist, Galaktische Credits in Lokale Währung und zurück zu Tauschen, sollten Credits im System nicht akzeptiert werden. Aufgrund dieser nicht unerheblichen Finanziellen Macht verfügt die IHHK über einen festen Sitz im Galaktischen Rat.

## Union of Mercenaries, Bountyhunters and Adventurers (UMBA)

UMBA ist der Intergalaktisch anerkannte Zusammenschluss für die vielen Abenteurer, Söldner und Entdecker, die es in der Galaxis gibt. UMBA ist die vom Galaktischen Rat anerkannte Institution, welche Ausweise für Kopfgeldjäger, Abenteurer und Söldner ausstellen darf. Außerdem ist es über UMBA möglich Kontrakte zu erhalten und Kontrakte auszuschreiben. UMBA selbst unterhält keine Kontrolle über Planeten, aber in fast jedem System gibt es eine Niederlassung von UMBA. UMBA ist stolz auf ihre Neutralität und hat es geschafft mit fast jedem bekannten Sternenreich eine Sondergerichtsbarkeit für seine Mitglieder auszuhandeln. Dies liegt auch daran, dass UMBA für die weitere Erschließung der Galaxie als unabdingbar gilt. Um UMBA beizutreten müssen Probanden eine Testmission durchlaufen, nach der sie ihr Mitglieds Zertifikat ausgestellt bekommen. Mitglieder von UMBA sind danach frei darin, Zusatzqualifikationen für bestimmte Bereiche wie Kopfgeldaufträge oder der Leitung für Söldnertruppen zu erwerben. Gleichzeitig vergibt UMBA ein Ranking an seine Mitglieder und stuft vorhandene Missionen ein und entscheidet in welcher Tragweite diese Missionen veröffentlicht werden. Der Hauptsitz von UMBA ist eine Raumstation, welche um den Planeten des Galaktischen Rates kreist. UMBA selbst verfügt über einen Sitz im Rat.

## Die Kirche der Galaktischen Busfahrer (KGB)

Die KGB ist die in der Galaxie am weitesten verbreitete religiöse Organisation. Sie verehrt die Wesen, die die Space Busse gebaut haben und unterhalten als Götter, auch wenn noch nie jemand diese Wesen zu Gesicht bekommen hat. Für sie ist alles, was den Interessen der Busfahrer entgegenläuft, ein Sakrileg. Aus diesem Grund sind fanatische und militärische Zweige der KGB durchaus dafür bekannt, Sabotageaktionen bei Völkern durchzuführen, die an eigenen Mitteln der Überlichtschnellen Fortbewegung forschen. Gleichzeitig gibt es auch sehr große soziale und caritative Zweige der Kirche, die sich darum bemühen, eine Heimat für gestrandete Sternenreisende zu bieten und die Stationen betreiben, bei denen Sternenreisende jeder Art Asyl finden können. Die Stationen der Kirche, welche sich meistens in den Lagrange Punkten L4 oder L5 der Sonnen der Systeme zu den Busstationen befinden, in denen sich auch die Busstationen

etablieren, gelten als Neutraler Boden. Missionare der Kirche sind in vielen Systemen anzutreffen und man kann sich sicher sein, dass mit jedem Bus einer der Missionare mitfliegt, wenn der Bus nicht gerade von einer Organisation exklusiv angefordert wurde. Aufgrund ihres enormen Einflusses wurde der KGB, wenn auch sehr widerwillig, ein Sitz im Galaktischen Rat zugestanden.



# Galaktische Geschichte

Dieser Abschnitt dient dazu einen Überblick über die Galaktische Geschichte zu gewähren. Er ist in keinem Falle Vollständig, noch bildet er alles ab was sich ereignet hat. Sie versucht sich an einer Groben Zeitlichen einordnugn und kann und wird noch in Zukunft erweitert und ergänzt werden. Die Aktuelle Zeitrechnung der Galaxie orientiert sich an der Schaffung des Galaktischen Rates als Fixpunkt.

## Ereignisse vor der Schaffung des Galaktischen Rates

## Ereignisse seit der Schaffung des Galaktischen Rates

Jahr 0

# Die Abenteuer der Starseeker

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

# Die Starseeker



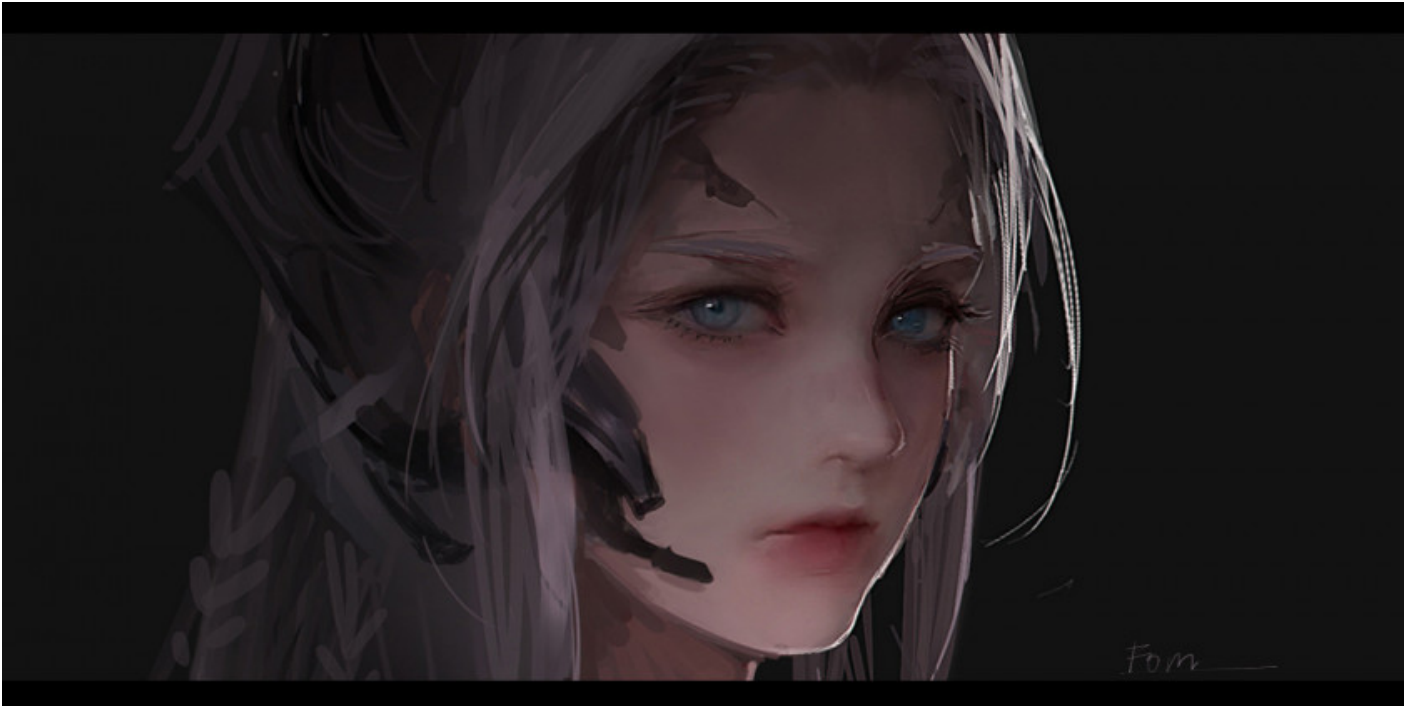
Die Starseeker ist ein ehemaliges Handelsschiff der Zivilen Klasse 3, das über viele Besitzer der unterschiedlichsten Gattungen wie Schmuggler, Piraten und halblegalen Teepflanzen-Anbauern in die Hände von vier UMBA-Mitgliedern gefallen ist.

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 Horngeweih



Tae, die Horngeweih (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 Starseeker: Prolog



## Das Examen

Sternendatum Ratsjahr 4566 Standartmonat 5 Standarttag 5

Sternenreich: Vereinigte Föderation

System: Tertiaris

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

Im großen Versammlungsraum des UMBA HQs in Tertiaris 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 - Jardal - 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, das 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 verlorengegangene 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

# 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.



# Intergalaktisches Systemverzeichnis

In diesem Kapitel finden sich Beschreibungen bekannter und besuchter Planetensysteme und ihrer Planeten wieder.

# Solsystem (Menschen)

Das Solsystem ist die Wiege der Menschheit. Dieses System mit 8 Planeten und einigen Monden und Kleinhimmelskörpern liegt in einem der Arme der Galaxie mit beachtlichem Abstand zum Galaktischen Zentrum.

## Stern

Das Solsystem verfügt über einen einzigen Stern.

## Die Sonne

Der Stern des Solsystems wird als die Sonne bezeichnet. Die Sonne ist ein Hauptreihenstern der Klasse G.

## Daten

Die Sonne ist ein Gelber Zwergstern mit einem Durchmesser von etwa 700000 Km und einem Alter von etwa 4.5 Milliarden Jahren. Sie besteht zu 90% aus Wasserstoff und ist etwa in der Mitte ihres Lebenszyklus als Hauptreihenstern. In etwa 5 Milliarden Jahren wird sich die Sonne zu einem roten Riesenstern aufblähen und Leben im Solsystem unmöglich machen.

## Natürliche Himmelskörper

Das Solsystem hat 8 Planeten, die zum Teil Monde haben, sowie weitere Kleinsthimmelskörper, Monde werden nur aufgeführt, wenn ihr Durchmesser größer als 1000km beträgt

## Sol 1 (Merkur)

## Sol 2 (Venus)

Sol 3 (Terra)

Sol 3a (Mond)

Sol 4 (Mars)

Sol 5 (Jupiter)

Sol 5a (Io)

Sol 5b (Europa)

Sol 5c (Ganymed)

Sol 5d (Kalisto)

Sol 6 (Saturn)

Sol 6a (Tethys)

Sol 6b (Dione)

Sol 6c (Rhea)

Sol 6d (Titan)

Sol 6e (Iapetus)

Sol 7 (Uranus)

Sol 7a (Ariel)

Sol 7b (Umbriel)

Sol 7c (Titania)

Sol 7d (Oberon)

Sol 8 (Neptun)

Sol 8a (Triton)

Sol 9 (Pluto)

Sol 9a (Charon)

Weitere

Künstliche Himmelskörper



# Das Ratssystem

Stern

Cantilope Alpha

Natürliche Himmelskörper

Cantilope Alpha 1 (Der Ratsplanet)

Der Ratsplanet ist der einzige Planet im Ratssystem. Auf ihm Finden die Tagungen des Galaktischen Rates Statt

Künstliche Himmelskörper

Busstation 1 - 30



# Tertiaris (Verinigte Föderation)

Das Tertiarissystem ist eines der Systeme der Vereinigten Föderation

## Stern

## Tertiaris

## Natürliche Himmelskörper

## Tertiaris 4 (Droget)

Droget ist ein Planet im System Tertiaris. Er liegt im Bereich der Menschheit und steht somit unter dem Einfluss der Vereinigten Föderation.

# Farida Alpha

Formosis Alpha ist ein sehr frisch entdecktes Sternensystem mit einer Sonne, welches keiner größeren Macht angehört.

## Stern

Farida Alpha

Natürliche Himmelskörper