

Classic Traveller

Martin Weber Alter 34

Spezies Mensch

Geburtswelt heruntergekommene Industrielwelt

Beruf Arzthelfer/MTA

Kontakte Mentor & Mobber bei Scout Services

130 000 ₣r



Martin stammt aus ärmsten Verhältnissen (Slums) und hat sich mühevoll hochgearbeitet, 16 Jahre lang Dienst bei Scout Services, zunächst auf kleinen Scout-Schiffen, zuletzt mit Unterstützung eines Mentors. Ausbildung zum Bordarzthelfer, bei Scout Services ausgeschieden um mehr Entscheidungsfreiheit zu haben und sich einen Namen zu machen, sieht das Angebot von Haus Kaladon als seine große Chance an. Er liebt Schwarzen Kaffee, Filterlose und seinen Gerbil (Wüstenrennmaus) Otto

Stärke 8	Geschick 7	Ausdauer A	Intellekt 9	Bildung B	Sozialstatus 3
Fertigkeiten					
Bestechung		Navigation 1	Bordschütze 1	Allrad-Fahrzeug	
Computer 1		Pilot 1	Handgemenge	Fahrzeug	
Elektronik		Raumanzug 1	Klingenwaffen	Gleiter 1	
Fälschung		Steward	Schusswaffen	Raumboot	
Führung		Taktik			
Glücksspiel		Verwaltung			
Ingenieur		Vielseitigkeit 2			
Mechanik		Vorg. Beobachter			
Medizin 2		Xeno-Medizin			
Milieu					
Besitz					
Arztkoffer			Oberdeckpassage	10 000 ₣r	
Raumanzug					
Dolch	+DM 8+	min DM 3	Schaden 2D6		

Welt

Das galaktische Imperium existiert seit ca. 1000 Jahren und wird vom Adelshaus **Torvian** und der jeweiligen **Imperatrix** regiert. Die Ausdehnung im Raum ist riesig und niemand von euch ist bisher im Torvian-System oder den umliegenden inneren Welten gewesen. Vermutlich habt ihr eure Karrieren in den äußeren Welten oder den Grenzsektoren gemacht. Das Imperium ist überall über die imperiale Raumflotte und Raumgarde präsent und stellt den übergeordneten Rahmen dar. Das Imperium besteht aus Adelsfamilien, die einzelne Systeme oder Subsektoren lokal beherrschen. Bei zu starken Abweichungen von den imperialen Vorgaben, kommt der militärische Teil der Raumflotte ins Spiel.

Das Traveller Universum wird von einem übergeordneten Feudalsystem getragen mit **Imperatrix** und einer **beratenden Kammer**, in die Subsektoren ihre Vertreter schicken. Einzelne Welten oder Systeme kann auch andere Regierungsformen haben. Das Imperium überwacht, dass es den Leuten im wesentlichen gut geht und keine Exzesse entstehen, z.B. schlimme Diktaturen etc. Weiterhin garantiert das Imperium, dass sich die Welten frei entwickeln können. Dabei können unterschiedliche TechLevel möglich sein und nebeneinander existieren. Z.B. darf keine hochentwickelte Technik auf geschützte mittelalterliche Welten gebracht werden. In den meisten Systemen gibt es Raumhäfen, die den interstellaren Handel abwickeln. Reisen geht an Bord von Handelsschiffen oder großen Kreuzern der Raumflotte. Einzelne Adelshäuser haben eigene Flotten.

Das Spiel startet damit, dass euch jemand angesprochen hat an einer interessanten Mission in den Deepspace, also in einen Bereich ohne Sonnen, teilzunehmen. Aus diesem Bereich kommt ein unbekanntes Signal. Das **Adelshaus Kaladon** hat jedem eine **Oberdeckpassage** (teuer, hoher Standard) ins **Teleran System** bezahlt, um euch auf der Raumstation **Teleran Gamma 1** zu treffen. Dort sollen die Details beschrieben werden. Allein für die Teilnahme an dem Treffen werden **10 000 Credits** bezahlt. Haus Kaladon beherrscht den hier vorliegenden Subsektor, ein Randgebiet des Imperiums. Teleran ist ein Grenzsystem, hinter dem es einen Deepspace Bereich gibt. In der Einladung stand für jeden von euch, dass Haus Kaladon Empfehlungen über eure Talente, Taten und Erfahrungen erhalten hat. Woher bleibt erst mal unklar. Das Spiel startet auf der Raumstation Teleran Gamma 1. Teleran hat **Tech Level B**, (siehe Regeln, z.B. Laserwaffen sind verfügbar).

Martins Karriere bei Scout Services

Service History

Rolled attributes: 87A7B3

Automatic Enlistment accepted.

Learned Pilot-1

Term 1 age 22

Learned Gunnery-1

Learned Jack-o-T-1

Survival roll 8 + 2 vs 7

Reenlistment roll 9 vs 3

Voluntarily reenlisted for second term.

Term 2 age 26

Improved Jack-o-T-2

Learned Computer-1

Survival roll 6 + 2 vs 7

Reenlistment roll 7 vs 3

Voluntarily reenlisted for third term.

Term 3 age 30

Learned Air/Raft-1

Learned Medical-1

Survival roll 12 + 2 vs 7

Reenlistment roll 6 vs 3

Voluntarily reenlisted for fourth term.

Term 4 age 34

Learned Navigation-1

Improved Medical-2

Survival roll 9 + 2 vs 7

Aging strength throw 10 vs 8

Aging dexterity throw 9 vs 7

Aging endurance throw 8 vs 8

Reenlistment roll 5 vs 3

Chose not to reenlist after fourth term.

Mustered Out

50,000 credits

50,000 credits

30,000 credits

Increased intelligence by 2 to 9

Martin Weber	[Herbert]	34J, 1,75, Arzthelfer, Filterlose, Gerbil Otto
Karl Koffi	[Reisender]	30J, Ingenieur, blond, bärtig, drahtig
William „Buffalo Bill“ Baxton	[Micha]	Söldner, Alki, faul, große Schnauze, Schulden
Maxim Bertou	[Akira]	1,82, Diplomat, redet komisch
Fukris	[Sockel]	Laborkittel, Xeno-Wissenschaftler, Eradaner

1. Session 2026-01-15

Auftrag

Lord & Dame **Haus Kaladon**, Grenzsysteem **Teleran Gamma 1** (TL B)
ungewöhnliches **Notsignal**, mehrere alte Frequenzen (2000 J) **erwachtet**, seit 6 Wochen,
exklusive Information oder Rettung oder Kampf/Flucht, **250 k€** pro Person

Schiff

Torvianisches Schiff TL13, 400t, Kampfanzüge, Waffen, Antigrav, Zusatz-Treibstoff,
Sprung-2 (Treibstoff 5x Sprung-1), Schub-4, Computer-6, 4 Türme (je Impulslaser + Raks),
Grav-Tranporter, 40t Fracht mit 30t Treibstoff, 6 Kabinen, 6 Kältekammern,
"Sinfar" 10cm^2 , Zugang/Computer auf uns beschränkt

Mike Timor überbrachte Botschaft, aus Nachbarsystem, weiß sonst nichts, Psi-Kräfte

2. Session 2026-01-27

2er Sprung, nach 3 Tagen:

Karl: Träume, Frau spricht "**meine Kraft ist schwach**", wiederkehrendes Übel, seit Äonen, bei Widerstand
im Zweilicht verbergen, **Gegner ist Mann schwarz und ohne Gesicht**, vor dem Licht in Acht nehmen
[fragt mich wenn es soweit ist]

Bill: Traum von Mann, singt davon dass ein Feuer brennt,

Fukris:

Eradaner können in den Geist von Menschen sprechen
Legenden von Träumen in die Zukunft oder Vergangenheit
Phase in der Geschichte, als Götter zu Eradanern sprachen

Fukris testet: **Koffi** hat latentes Psi-Potential, **Bill** vielleicht, **Maxim** definitiv nicht, **Martin** vielleicht,
Fukris selbst auch latent

Karl & Bill: Computer zeichnet nichts auf, aber Lebenserhaltungs-Sensoren schon, Martin verteilt
Kaugummi auf interne Kameras

Karl findet 2 Medi-Drohnen an Bord die Injektionen anwenden können, 1 bewaffnete Drohne mit Taser, 2
Reparatur-Drohnen außen, 1 Reparatur-Drohne innen, Feuerlösch-System

Martin Computer: Not-Pilot falls ich bewusstlos bin, aber ohne Sprung

1 Kampfanzug & Laser-Gewehr (Bill), sonst Raumanzüge und 0g Waffen (Pistole/MP/2 Gewehre/Sniper)

Martin nimmt Dolch

vielleicht Deja-Vu, Karten-Vorhersage, Großmutter konnte das auch

nach weiteren 4 Tagen: raus aus Hyperraum, kein System

alles voller Kontakte:

- * nicht sehr weit entfernt kleines Objekt
- * weiter weg, großes Objekt (Trägerschiff)
- * 3-5 Beiboote oder ähnliches
- * treibendes Objekt (Schiff???)
- * Maxim: große Raumstation, Signal "**erwachtet**"

Schiff steuert auf Station zu, unterdrückt

Zylinder: 5m Durchmesser, 30m lang, Obelisk, Symbole, 1 Zeichen oben und unten
 Die Säule und Ausschnitt der Muster auf der Säule. Auf der Stirnseite der Säule war nur ein einzelnes Symbol. Eine Raute mit 4 Kreisen auf jedem Kreuzungspunkt.

Fukris: sieht wie Eradaner aus

Martin macht Fotos

2 kleinere Schiffe kommen, einige Stunden -> Kampffjäger, d.h. großes Schiff = Träger

Maxim will Funkkontakt:

Karl im Maschinenraum

Jäger drehen ab

Raumstation für alle sichtbar

treibendes Objekt != Raumstation

Signal stärker & länger, Sensoren werden schlechter **"wir heißen die Gesandten der Götter willkommen"**

Karl läuft Blut aus der Nase & Ohren, Maxim & Martin laufen zu Karl

Adrenalin -> wird wieder wach

Symbol auf der Wand im Maschinenraum: **Schlangenlinie wie Obelisk**

Karl: "unter uns sind Großmeister"

"Sinfar" hat selbe Schlangenlinie

aussprechen Ausdauer=1, unsichtbar außer für **Maxim**

Martin spritzt sich selbst Adrenalin, Ausdauer=5

Raumstation darf nicht in Hände des Feindes fallen

bildet sie ein Dreieck? -> Raumstation, verwittert, sieht alt aus, keine Energiesignatur

Jäger suchen weiter

gelandet auf langer Achse, Raumanzüge an, Gefechtsplanzer, magnetische Sohlen, keine Gravitation

Schleuse 10m entfernt, Schiebetür öffnet sich automatisch, Licht an,

langer Tunnel, sieht nach TL10 aus, keine Atmo, Atmo ändert sich, 15 Minuten, dann normal Sauerstoff

geradeaus & nach unten (Wartungsschacht), größerer Raum (20m Durchmesser): Schrift **"Zeitalter, Erblinie, Blut, weiß bricht, schwarz bindet"**

Versammlungsraum, nach oben Wendeltreppe -> Rundgang, Steuerzentrale, inaktiv,

Feuerlöscher/Sprenkler

nach unten Wendeltreppe, horizontal in alle 4 Richtungen Tunnel, Waffenschrank: gut erhaltenes

Gauggewehr & Magazin

Stühle => Menschengroß (Eradaner = Elfen?)

inaktiv, aber blinkendes weißes Licht -> Relais, Station dreht sich, Bildschirm geht an:

schwarzer Kreis mit schwarzem Nebel, Fadenkreuz auf Ding, "feuerbereit"

2tes Ding, Raumschiff 1km lang 300m breit (riesig), "feuerbereit auf Feindschiff"

Fukris: wir sind auf Kampfstation mit großer Waffe, Handfeuerwaffen gegen Entern

"Station ist von Sinfar Feld geschützt"

Karl will Knopf drücken, unten 2 große Gaussgeschütze, **Projekteile:** ~1t britzeln (**Wellensymbol**)

Energieversorgung: Maschinenraum gepanzert

leuchtender Kristall auf Säule

2 Schiffe zerstört, 1 weiteres kommt durch Tor

„Zeitalter auf Zeitalter

Erblinie auf Erblinie

Blut auf Blut

Schwarz bricht

Grau spricht

Weiß bindet

Schicksal auf Schicksal“

3. Session 2026-02-10

Martin nimmt Dolch

Vakuum

2x Tentakel

1x Android mit Schwert, Laser bewirkt nichts

Drohne an Schiffshülle

Ikara = Hauptgegner

wir fliegen zu Portal

Imperatrix hinter allem?

Martin mit 10 mit Oma: Mann beobachtet, psionischer Spitzel, "**Wala Red**" → Blutsturz

Karl: versteht fremde Technik

Fukris: bei Eradanern verletzt durch Lied geheilt

"**Quasar**" singen

Fukris kein Psioniker

Bill Meister des schwarzen Turms/Waffenmeister?

alle sind **Großmeister**

"**Sur Red**"

Krieger der Eradaner wecken und ihre Schiffe

Symbol schreiben & zerstören

Maxim: schwarz bricht

Karl: weiß bindet (schreibt?)

Martin: grau spricht "**Sur Red**"/**Quasar**/...

Bill: **Waffenmeister**

Station ist erloschen

Trägerschiff ist noch da, fliegt zur Station

Tor: 100m Durchmesser, Flüssigkeit, schwarze Aurora

Träger zerstört Station, springt dann, wir hinterher

nach Eradan: zurück zur Basis, dann 3 Sprünge

SL zwischen den Sessions

Nach der ersten Nacht im Flug im Nichtraum tritt Karl zu euch und sagt: "Ich hatte wieder einen Traum; einen Traum von **Charlotte von Hohenfels**. Ich berichtete ihr von unseren Taten und sie war voller Freude. Sie sagte, es gibt uns Zeit neue Verbündete zu finden und uns weiter zu stärken. Sie sagte der Waffenmeister bräuchte ein **Schwert** dass sie die **schwarze Klinge** nennen und das älter als die Runen sei. Sie sagte, sie sei keine Eradana, sondern ein Mensch und ihre Welt sei abgeschirmt.

Runen kennt sie nur wenige, ein **Blitz** steht für **Zerstörung** und ein **Kreis** für **Schutz**. Was der **Weißer** erschafft, kann er nicht, noch ein anderer, außer dem **Schwarzen** zerstören! ... Da fällt mir ein, **Schwarzer Großmeister**, löse bitte die **dreieckige Sor Rune** in meinem Quartier, da sie unnötig den **Feind anzieht und stärkt**... Starke Runen, wie **Valar** (ein **Doppelkreis**), brauchen den **weißen Stein der Macht** Namens **Alanon**, der sich an Bord der **Nemrac** findet. Der Großmeister des **grauen Turmes** kann mit den Worten "**Silar Nemrac**" das Schiff finden. Auf dem Schiff sollten wir noch mehr Wissen vorfinden. Nur mit dem Stein können wir Waffen für die Ewigkeit entwickeln.

Weiterhin kann der **Graue** mit "**Ralat Ret Quasar**" die **Anwesenheit des Feindes** zeigen.

Charlotte von Hohenfels gab uns eine weitere Aufgabe: wir müssen den **Nachtbarden der Eradana** finden und ihn fragen ob er eine Abschrift aus dem **Buch der Götter** hat."