

Traveller Ausrüstung

Rüstungen (100)

Typ	Schutz	TL	Rad	kg	Preis	nötige Skills
Leder	1	1	-	2	50¢	-
Maschen	2	6	-	3	150¢	-
Textil	5	7	-	7	250¢	-
	8	10	-	3	500¢	-
Schutzjacke	3	7	-	8	100¢	-
	5	8	-	6	300¢	-
Reflex	Laser 10	10	-	1	1500¢	-
Ablativ	1, Laser 6	9	-	2	75¢	-
Kampfanzug	13	10	85	20	96k¢	Raumanzug 1
	17	12	145	16	88k¢	Raumanzug 0
	19	14	180	12	160k¢	Raumanzug 0
Raumanzug	4	8	15	28	12k¢	Raumanzug 1
	8	10	60	12	10k¢	Raumanzug 0
	10	12	90	8	20k¢	Raumanzug 0
Schutzanzug	8	9	75	40	24k¢	Raumanzug 1
	9	10	90	30	20k¢	Raumanzug 1
	14	13	170	20	40k¢	Raumanzug 0
	15	14	185	10	60k¢	Raumanzug 0
Power Armor	22	13	245	100	200k¢	Raumanzug 2
	25	14	290	100	220k¢	Raumanzug 1

Rüstungs-Optionen (104)

Typ	TL	Preis	Effekt
Chamäleon	12	5k¢	IR Deflektor, Mod=-4
Chamäleon	13	50k¢	Sichtbares Licht Deflektor, Mod=-4
Computer	10	500¢	Computer/0
	11	1k¢	Computer/1
	13	5k¢	Computer/2
Extra-O2	10	10k¢	+18h Sauerstoff
Augenschutz	6	50¢	Laserschutz
Grav.-Assist	12	110k¢	wie Grav-Gürtel
	15	120k¢	wie Grav-Gürtel, hält länger
Magnetstiefel	8	100¢	gehen in Null-G
Medkit	10	5k¢	wenn Ausdauer=0 wie Medizin 3
	11	10k¢	wenn Ausdauer=0 wie Medizin 3, Kampfdroge
Selbstheilend	11	2k¢	bei Beschädigung
Nano-Beschichtung	10	1k¢	Schmutzabweisend
Mini-Triebwerk	9	2k¢	bewegen in Null-G mit Geschick
	12	14k¢	0.1g für 48h
	14	20k¢	0.1g für 48h, kleiner mit Anti-Grav

Medizinische Ausrüstung & Drogen ⁽¹¹⁴⁾

Typ	TL	Preis	Eigenschaften	Drogen	TL	Preis	Eigenschaften
Medkit	8	1kÇ		Anti-Alterung	15	20kÇ	
Medkit	10	1,5kÇ	Medizin+1	Anti-Rad 100	8	1kÇ	-100 Rad
Medkit	12	5kÇ	Medizin+2	Kampfdroge	10	1kÇ	Ini+4, Reaktionen+1, Schaden-2, nach 10 min: Skills-2
Medkit	14	10kÇ	Medizin+3	Stoffwechsel+	10	500Ç	Ini+8, Reaktionen+2, nach 10 min: -2w6, Skills-2

Wissenschaftliche Ausrüstung ⁽¹²¹⁾

Typ	Effekt
Archäologie	Archäologie+1
Kybernetik	Computer+1 und Medizin+1 für Implantate
Robotik	Elektronik Computer+1 & Robotik+1
Medizin	Medizin+1 und med. Ermittlung+1
Planetologie	Umwelt+1, Lebensformen+1
Psionik (illegal)	Psi-Aktivität
Weltraum	Astronomie, Spektrometer etc +1
Soziologie	Ökonomie, Geschichte, Linguistik, Psychologie +1
Naturwissenschaft	Wissenschaft-Physik/Chemie/Biologie +1

Implantate ⁽¹⁰⁶⁾

Typ	TL	Preis	Effekt
Sichtverbesserung	13	25kÇ	Weitsicht, IR-Sicht
Neurokomm	10	1kÇ	Auditorisch
Neurokomm	12	5kÇ	Audiovisuell, Computer 0
Neurokomm	14	20kÇ	Daten, Computer 1
Skill-Implantat	12	50kÇ	Skill+1
Unterhaut-Panzer	10	50kÇ	Schutz+1
Unterhaut-Panzer	11	100kÇ	Schutz+3
Datenanschluss	12	10kÇ	Bandbreite 4, Computer 2
Datenanschluss	13	15kÇ	Bandbreite 8, Computer 2
Stärke	11	500kÇ	Stärke+1
Stärke	12	1MÇ	Stärke+2
Stärke	15	5MÇ	Stärke+3
Geschick	11	500kÇ	Geschick+1
Geschick	12	1MÇ	Geschick+2
Geschick	15	5MÇ	Geschick+3
Ausdauer	11	500kÇ	Ausdauer+1
Ausdauer	12	1MÇ	Ausdauer+2
Ausdauer	15	5MÇ	Ausdauer+3
Kognitiv	12	500kÇ	Intellekt+1
Kognitiv	14	1MÇ	Intellekt+2
Kognitiv	16	5MÇ	Intellekt+3
Inarm-Pistole	8	500Ç	siehe Projektil-Waffen

Projektil-Waffen (126)

Typ	TL	Reichweite	Schaden	Magazin	Spez.	Preis	kg
Revolver	4	10m	3w6-3	6		100¢	1
Automatik-Pistole	5	10m	3w6-3	15		200¢	1
OG-Pistole	8	5m	3w6-3	6	Null-G	150¢	0,5
Inarm-Pistole	8	5m	2w6	6	Null-G	500¢	0,5
Maschinenpistole	6	25m	3w6	20	Auto 3	400¢	3
Gauss-Pistole	13	20m	3w6	40	AP 3, Auto 2	500¢	1
Schrotflinte	4	50m	4w6	6	sperrig (Stärke 9)	200¢	4
Jagdgewehr	5	250m	3w6	3		200¢	3
Sturmgewehr	7	200m	3w6	30	Auto 2	500¢	4
Kampfgewehr	10	450m	3w6	40	Auto 3, scope	1000¢	3
Gauss-Gewehr	12	600m	4w6	80		1500¢	4
40mm Granate	-	250m	Granate	1			

Energie-Waffen (129)

Typ	TL	Reichweite	Schaden	Magazin	Spez.	Preis	kg
Laser-Pistole	9	20m	3w6	100	Null-G	2k¢	2
Laser-Pistole	11	30m	3w6+3	100	Null-G	3k¢	1
Stunner	8	5m	2w6	100	Null-G, Stun	500¢	0.5
Stunner	10	5m	2w6+3	100	Null-G, Stun	750¢	0.5
Stunner	12	10m	3w6	100	Null-G, Stun	1k¢	0.5
Laser-Karabiner	9	150m	4w6	50	Null-G	2,5k¢	4
Laser-Karabiner	11	200m	4w6+3	50	Null-G	4k¢	2
Laser-Gewehr	9	200m	5w6	100	Null-G	3,5k¢	5
Laser-Gewehr	11	400m	5w6+3	100	Null-G	8k¢	3
Laser-Scharfsch.	12	600m	5w6+3	6	Null-G, scope	9k¢	4
Plasma-Gewehr	16	300m	6w6	unbegrenzt-		100k¢	4

Schusswaffen-Optionen (135)

Typ	TL	Preis	Eigenschaften
Granatwerfer	7	1k¢	1 Schuss, 1 Runde zum Nachladen
Gyrostabilisator	9	500¢	nicht mehr „sperrig“ (Stärke 9), nicht für zerstörerische Waffen (*10)
Computer	11	1k¢	Computer 0
Computer	13	5k¢	Computer 1
Laser-Visier	8	200¢	+1 zu treffen auf ≤50m, roter Punkt
Laser-Visier	10	200¢	+1 zu treffen auf ≤50m, UV
Scope	5	50¢	Zielfernrohr
Scope	7	1k¢	Restlicht-Zielfernrohr
DNA Sicherung	10	250¢	
Schalldämpfer	8	250¢	

Auto: single – burst (Schaden+Auto, Ammo-Auto) – Dauerfeuer (Schaden*2, Ammo-3*Auto)

Granaten ⁽¹³¹⁾

Typ		Reichweite	Schaden	Effekt	Preis	kg
Nebel	undurchsichtig -10	20m	-	Radius 9m	15¢	0.5
Rauch	IR durchsichtig, -2	20m	-	Radius 9m	15¢	0.5
Splitter		20m	5w6	Radius 9m	30¢	0.5
Stun		20m	3w6	Radius 9m, Stun	30¢	0.5

Sprengstoff ⁽¹³⁴⁾

Typ	TL	Schaden	kg	Preis	Eigenschaften
Plastik	6	3w6	-	200¢	Radius 9m
TDX	12	4w6	-	1k¢	Radius 15m, nur horizontal
Nuklear	12	6w6*10	4	250k¢	Radius 1km, Strahlung

Schwere Waffen ⁽¹³²⁾

Typ	TL	Reichweite	Schaden	kg	Preis	Magazin	Eigenschaften
MG	6	500m	3w6	10	1500¢	60	Auto 4
Granatwerfer	7	100m	siehe Granate	6	400¢	6	sperrig (Stärke 9)
Raketengranatwerfer	8	250m	siehe Granate	2	800¢	6	Auto 3, sperrig (Stärke 9)
Raketenwerfer	6	120m	4w6	8	2k¢	1	Radius 6m
Raketenwerfer	7	150m	4w6 +3	8	2k¢	1	Radius 6m, smart
Raketenwerfer	8	200m	5w6	8	2k¢	2	Radius 6m, scope, smart
Raketenwerfer	9	250m	5w6+6	8	2k¢	2	Radius 6m, scope, smart
Fusionskanone	14	450m	2w6*10	12	100k¢	-	Strahlung, sehr sperrig
Fusionskanone	15	450m	2w6*10	12	400k¢	-	Strahlung, sperrig (Stärke 9)
Fusionskanone	16	450m	2w6*10	15	500k¢	-	Strahlung
Plasmakanone	12	250m	w6*10	10	20k¢	-	sehr sperrig (Stärke 12)
Plasmakanone	13	450m	w6*10	10	65k¢	-	sperrig (Stärke 9)
Plasmakanone	14	450m	w6*10	10	100k¢	-	-

Nahkampf-Waffen ⁽¹²⁴⁾

Typ	TL	Schaden	Preis	kg
Unbewaffnet	-	w6	-	-
Dolch	1	w6+2	10¢	0,5
Rapier	2	2w6	100¢	1
Säbel	2	3w6	200¢	0,5
Breitschwert	2	4w6	500¢	2
Keule	1	2w6	-	2
Lähmstock	8	2w6	300¢	0,5