

TRAVELLER

GESETZLOSE

IMPRESSUM

Classic Traveller

Marc Miller

Loren Wiseman, John Harshman, Frank Chadwick, Darryl Hany, Winston Hamilton, Tony Svajlenka, Scott Renner, Doug Poe, David MacDonald, Wayne Roth, Paul R. Banner.

Mongoose Traveller

Gareth Hanrahan (Autor), Nick Robinson (Editor)

Innengrafiken

Andrew Dobell, Carlos Nunez de Castro Torres, German Ponce, Travis Leichssenring, Marco Morte und Leonel Domingos da

Spezieller Dank an

Dominic Mooney, Stuart Machin, David Ives

Spietetester

Stuart Machin, Andrew James, Alan Welty und Gregory Wolfe

Deutsche Ausgabe

Übersetzung:

Moritz Mehlem

Lektorat:

Benjamin Eisenhofer

Korrektorat:

Rouven Weinbach

Satz:

Patrick Soeder

Layout:

Patrick Soeder, Alina Zaslavskaya

ISBN 978-3-941420-49-6

1. Auflage 2012



Das deutsche *Traveller* © 2012 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH, Rathausufer 23, 40213 Düsseldorf

Die Übersetzung erfolgte auf der Grundlage der Lizenz von Mongoose Publishing, Copyright © 2012 Far Future Enterprises, Inc.

Traveller und alle zugehörigen Logos, Figuren, Namen und unverwechselbaren Ähnlichkeiten davon sind Markenzeichen von Far Future Enterprises, Inc., soweit nicht anders gekennzeichnet. Alle Rechte vorbehalten.

Anwender von Mongoose Publishing bevollmächtigt.



PIRAT

Sie haben Schiffe geplündert und Händlerschiffe angegriffen, um ihnen ihre Ladung zu rauben oder das Schiff komplett zu übernehmen. Mehr Informationen zur Piraterie finden sich ab Seite 40.

Qualifikation: Int 7+

- Für jede vorherige Karriere: WM von -1

Laufbahn: Wählen Sie eine der Folgenden:

- **Korsar:** Sie waren Crewmitglied auf einem Piratenschiff – als Pilot oder an den Geschützen.
- **Entermannschaft:** Sie sind durch die Leere des Raumes gesprungen und haben Schiffe geentert.
- **Gelegenheitspirat:** Sie waren Crewmitglied auf einem kleinen bewaffneten Händlerschiff, das gelegentlich andere Schiffe angriff.

KARRIEREFORTSCHRITT

	Aufstieg	Überstehen
Korsar	Bil 7+	Int 7+
Entermannschaft	Int 6+	Aus 8+
Gelegenheitspirat	Int 8+	Ges 6+

ABFINDUNGEN

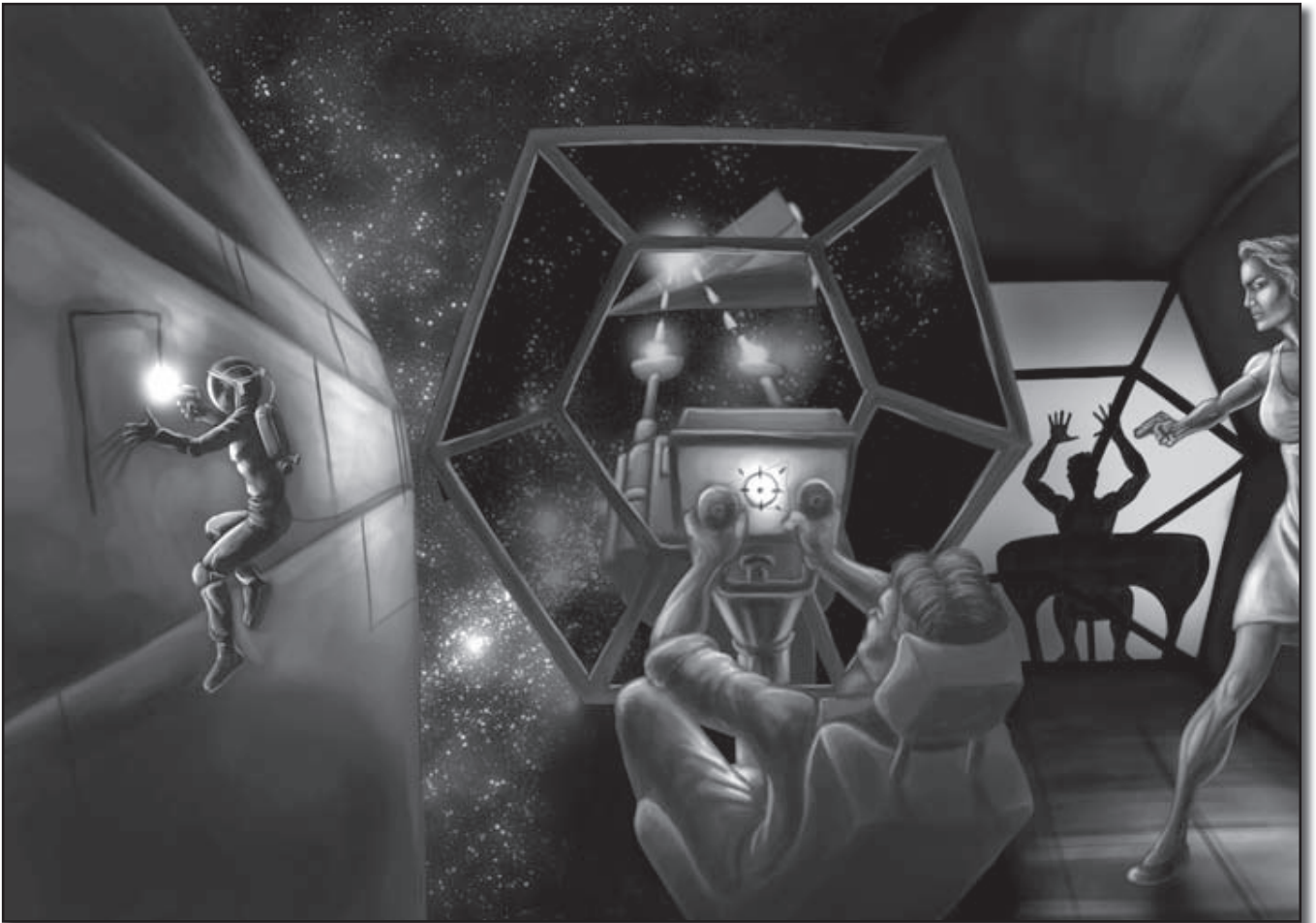
Wurf	Geldmittel (Cr)	Andere Vorteile
1	Keine	Ein Schiffsanteil
2	Kein	Waffe
3	5.000	+1 Int
4	10.000	Piratenschiff
5	20.000	+1 Bil
6	50.000	Rüstung
7	150.000	Korsar

RÄNGE UND VORTEILE

Rang	Gelegenheitspirat oder Korsar	Fertigkeit oder Vorteil	Entermannschaft	Fertigkeit oder Vorteil
0	Lakai	-	Lakai	-
1	Gefolgsmann	Pilot (beliebig) 1 oder Bordschütze (beliebig) 1	Gefreiter	Nahkampf (Klinge) 1
2	Crewmitglied	-	Korporal	-
3	Dritter Maat	Mechanik 1	Sergeant	Medizin 1
4	Zweiter Maat	-	Leutnant	-
5	Erster Maat	Ingenieur (beliebig) 1 oder Astrogation 1	Anführer	Führung 1
6	Kapitän	-	Kapitän	-

FERTIGKEITEN UND AUSBILDUNG

Wurf	Persönliche Entwicklung	Dienstfertigkeiten	Höhere Bildung (Minimum Bil 8)
1	+1 Ges	Pilot (beliebig)	Astrogation
2	+1 Aus	Kommunikation	Kommunikation
3	Multitalent	Mechanik	Computer
4	+1 Bil	Ingenieur (beliebig)	Ingenieur (beliebig)
5	+1 Int	Bordschütze (Geschützturm)	Taktik (interplanetar)
6	Null-G	Raumanzug	Sicherheitssysteme
Wurf	Spezialisierung: Korsar	Spezialisierung: Entermannschaft	Spezialisierung: Gelegenheitspirat
1	Pilot (beliebig)	Kampfanzug	Pilot (beliebig)
2	Bordschütze (beliebig)	Null-G	Makler
3	Raumanzug	Nahkampf (Klinge)	Sensoren
4	Mechanik	Aufklärung	Mechanik
5	Sensoren	Taktik (planetar)	Bordschütze (beliebig)
6	Ingenieur (beliebig)	Handfeuerwaffen (beliebig)	Multitalent



UNGLÜCK

2W6 Unglück

- 2 Schwer verletzt. Würfeln Sie zweimal auf der Verletzungstabelle und wählen Sie den niedrigeren Wurf.
- 3 Verhaftet. Würfeln Sie zweimal auf der Verhaftungstabelle und wählen Sie den niedrigeren Wurf.
- 4 Ein Kapitän der Raumflotte schwört, dass er Sie fassen wird. Er verfolgt sein Ziel so erbarmungslos, dass Sie Ihre Karriere beenden müssen. Selbst dann ist er noch hinter Ihnen her – als Ihr Feind.
- 5 Ihr Schiff kann nicht mehr repariert werden. Es gelingt Ihnen, den Schrotthaufen für 1W3 Schiffsanteile zu verkaufen, aber Ihre Karriere ist hiermit beendet.
- 6 Eine Raumpatrouille entdeckt die Piratenbasis, von der aus Sie Ihre Raubzüge starten. Sie verlieren im anschließenden Feuergefecht 1 Ausdauer.
- 7 Verhaftet. Würfeln Sie auf der Verhaftungstabelle.
- 8 Von einem Freund hintergangen. Sie verlieren einen Verbündeten oder Kontakt.
- 9 Sie machen eine Bruchlandung auf einem abgelegenen Planeten. Sie erhalten entweder Überleben 1, Tiere (beliebig) 1, Medizin 1 oder einen Kontakt.
- 10 Ein anderer Pirat betrügt Sie. Er wird zu Ihrem Rivalen.
- 11 Der vermeintlich harmlose Frachter war ein Q-Schiff und seine Gegenattacke legt fast Ihr Schiff lahm. Würfeln Sie Pilot 8+ oder Mechanik 8+. Würfeln Sie auf der Verhaftungstabelle, wenn der Wurf nicht gelingt. Egal ob er gelingt oder nicht, Ihre Karriere ist beendet.
- 12 Verletzt. Würfeln Sie auf der Verletzungstabelle.

EREIGNISSE

- W66 Ereignisse**
- 11 Eine Katastrophe! Würfeln Sie auf der Tabelle Unglück, Sie müssen die Karriere jedoch nicht abbrechen.
 - 12 Wer sagt, das Piratenleben zahle sich nicht aus? Sie erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf.
 - 13 Lebensereignis: Würfeln Sie auf der Tabelle Lebensereignis (Seite 36 des *Grundregelwerks*).
 - 14 Sie haben ein Schiff gekapert. Nun können Sie das Leben der Crew verschonen. Wenn Sie das tun, wird einer der Überlebenden zu einem Kontakt. Töten Sie alle, so erhalten Sie einen WM von +1 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf.
 - 15 Die Flugaktivität in diesem Subsektor nimmt zu, was die Piraterie erschwert. Wenn Sie weiter von hier aus operieren wollen, erhalten Sie einen WM von -2 auf die Überstehenswürfe dieser Karriere, aber +2 auf die Aufstiegswürfe.
 - 16 Man kann Sie an Bord wirklich gebrauchen. Sie erhalten entweder Mechanik 1, Raumanzug 1, Null-G 1 oder Pilot (beliebig) 1.
 - 21 Lange Jahre im Weltraum fordern ihren Tribut. Sie erhalten Multitalent, verlieren aber durch Strahlung oder Muskelschwund 1 Ausdauer oder Stärke.
 - 22 Sie besuchen viele Piratenstützpunkte und Bars. Sie erhalten Geselligkeit 1, Glücksspiel 1, Makler 1 oder einen Kontakt.
 - 23 Ein gekapertes Raumschiff hat etwas Ungewöhnliches an Bord. Würfeln Sie 1W6.
 - 1 Es ist ein blinder Passagier. Sie gewinnen einen Kontakt.
 - 2 Es ist eine Bombe. Würfeln Sie Sprengstoff 8+. Schaffen Sie den Wurf nicht, würfeln Sie auf der Verletzungstabelle.
 - 3 Es ist wertvoller als erwartet. Sie erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf.
 - 4 Es ist ein nützlicher Gegenstand. Sie erhalten eine Waffe oder eine wissenschaftliche Ausrüstung.
 - 5 Es ist eine geheime Information. Sie können sie entweder für einen Abfindungswurf verkaufen oder für eine spätere Verwendung für sich behalten.
 - 6 Es ist etwas sehr Ungewöhnliches wie etwa ein Alien-Artefakt.
 - 24 Sie fliegen geradewegs in einen Hinterhalt. Würfeln Sie Bordschütze 8+, Pilot 8+ oder Nahkampf 8+, um zu entkommen. Gelingt der Wurf nicht, würfeln Sie auf der Verletzungstabelle. Schaffen Sie den Wurf, so können Sie einen weiteren Wurf auf diese Fertigkeit 8+ ablegen. Misslingt dieser zweite Wurf, würfeln Sie auf der Verletzungstabelle. Gelingt er aber, so können Sie den Hinterhalt gegen die Angreifer wenden und erhalten einen WM von +4 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf.
 - 25 Sie etablieren einen Kontaktmann in einem Transportunternehmen, der Sie mit genauen Informationen zu Zeitplänen und Sprungrouen versorgt. Sie erhalten einen WM von +1 auf alle Aufstiegswürfe während dieser Karriere. Würfeln Sie für jede Dienstzeit nach dieser 1W6. Bei einer 1 wird der Kontakt enttarnt und Sie verlieren den Bonus. Wenn Sie wollen, können Sie auch versuchen, den Kontakt zu retten. Würfeln Sie dazu Pilot 8+. Im Erfolgsfall behalten Sie den Kontakt. Schaffen Sie den Wurf nicht, so verlieren Sie den Kontakt und müssen auf der Verletzungstabelle würfeln.
 - 26 Sie besuchen öfters eine Piratenbasis in einem Asteroidengürtel. Sie gewinnen einen Belter- oder Schmuggler-Kontakt.
 - 31 Sie sollen Partei in einem Krieg zwischen zwei Piratenbanden ergreifen. Bleiben Sie neutral, erleiden Sie einen WM von -1 bei Ihrem nächsten Aufstiegswurf. Entscheiden Sie sich für eine Partei, würfeln Sie 1W6. Bei 1-3 entscheiden Sie sich für die falsche Seite. Das bedeutet, dass Sie einen Feind erhalten sowie einen WM von -2 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf. Bei 4-6 erhalten Sie einen Verbündeten und einen WM von +2 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf.
 - 32 Sie sind gezwungen, eine wertvolle Ladung im Nirgendwo über Bord zu werfen. Sie kennen die Route des Schatzes und nehmen sich vor, später zurückzukehren, um ihn zu bergen.
 - 33 Lebensereignis: Würfeln Sie auf der Tabelle Lebensereignis (Seite 36 des *Grundregelwerks*).
 - 34 Am Gasgiganten Treibstoff zu stehlen ist gefährlich für Ihr Raumfahrzeug. Würfeln Sie Pilot 8+ oder Mechanik 8+. Gelingt der Wurf nicht, erhalten Sie während dieser Karriere einen WM von -1 auf alle Überstehenswürfe.
 - 35 Beim Verkauf nicht ganz rechtmäßig erworbener Dinge lernt man einige nützliche Fertigkeiten. Sie erhalten Makler 1, Milieu 1, Diplomatie 1 oder einen Kontakt.
 - 36 Beim Entern eines gegnerischen Schiffes gelangt ein besonders mutiger Händler an Bord Ihres Schiffes und greift Sie mit seiner Klinge an. Würfeln Sie Nahkampf 10+, um ihn zu besiegen oder Null-G 8+, um zu entkommen. Entkommen Sie, so geschieht weiter nichts. Besiegen Sie ihn im Kampf, so können Sie ihn gegen ein Lösegeld von einem Abfindungswurf freilassen. Misslingt Ihnen der jeweilige Wurf, würfeln Sie auf der Verletzungstabelle.
 - 41 Sie ermitteln verdeckt, um die Verteidigungen eines Frachters auszuspionieren. Sie erhalten Mechanik 1, Ingenieur (beliebig) 1, Steward 1 oder Pilot (beliebig) 1. Würfeln Sie dann Täuschung 8+. Im Erfolgsfall erhalten Sie einen WM von +2 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf, oder einen WM von -2, wenn Sie scheitern.

- 42 Der Kapitän Ihres Piratenschiffs stirbt. Sie können versuchen, eine höhere Position an Bord zu erlangen. Würfeln Sie dazu Überreden 8+ oder Nahkampf 8+. Gelingt der Wurf nicht, verlieren Sie alle Abfindungen aus dieser Karriere. Ist der Wurf erfolgreich, steigen Sie automatisch auf.
- 43 Eine lange Zeit ohne Prise zwingt Sie dazu, einer ehrlichen Arbeit nachzugehen. Sie erhalten eine Stufe in einer beliebigen Fertigkeit, gehen aber in dieser Dienstzeit leer aus, was Abfindungen angeht. Außerdem dürfen Sie in dieser Dienstzeit nicht aufsteigen. Würfeln Sie trotzdem die Anzahl der Dienstperioden in dieser Karriere aus, bevor Sie weitermachen.
- 44 Sie nehmen sich eine Trophäe von einem besiegteten Gegner. Sie erhalten eine Waffe.
- 45 Sie treiben einen örtlichen Adligen in den Ruin, der Rache schwört. Er wird zu Ihrem erbitterten Feind.
- 46 Lebensereignis: Würfeln Sie auf der Tabelle Lebensereignis (Seite 36 des *Grundregelwerks*).
- 51 Gerüchte von einer neuen korporativen Minenkolonie im Nirgendwo kommen Ihnen zu Ohren. Sie können sich dazu entscheiden, mehrere Monate lang herauszufinden, ob dies der Wahrheit entspricht. Würfeln Sie dazu 1W6. Bei 1-4 entbehren die Gerüchte jeder Grundlage und Sie erhalten in dieser Dienstzeit keine Abfindung und können nicht aufsteigen. Würfeln Sie trotzdem die Anzahl der Dienstperioden in dieser Karriere aus, bevor Sie weitermachen. Bei 5-6 entsprachen die Gerüchte der Wahrheit und Sie machen reiche Beute. Sie erhalten 1W3 zusätzliche Abfindungswürfe und einen WM von +1 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 52 Ein rivalisierender Pirat greift aus heiterem Himmel Ihr Schiff an. Sie erhalten einen Feind und müssen Pilot 8+ würfeln, um zu entkommen oder Bordschütze 10+, um den Kampf anzunehmen. Entkommen Sie, so geschieht nichts weiter. Nehmen Sie den Kampf erfolgreich an, so erhalten Sie einen WM von +4 auf den nächsten Aufstiegswurf. Schaffen Sie den jeweiligen Wurf nicht, so erhalten Sie einen WM von -2 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 53 Ihnen bietet sich die Möglichkeit, Ihre Crew um die Besatzung eines gekaperten Schiffes zu vergrößern. Würfeln Sie Führung 8+ oder Täuschung 8+. Im Erfolgsfall erweisen sich die Neulinge als loyal, was Ihnen einen Verbündeten und einen WM von +1 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf einbringt. Gelingt der Wurf nicht, so werden Sie von ihnen im ungünstigsten Augenblick betrogen und Sie erhalten einen WM von -2 auf Ihren nächsten Überstehenswurf.
- 54 Eine örtliche Regierung bietet Piraten eine Amnestie an. Nehmen Sie das Angebot an, so würfeln Sie 1W6. Bei einer 1 stellt sich das Angebot als Falle heraus. Würfeln Sie auf der Verhaftungstabelle und beenden Sie diese Karriere. Bei 2-6 beenden Sie diese Karriere und würfeln in der nächsten Dienstzeit auf der Einberufungstabelle (*Traveller-Grundregelwerk*, Seite 11).
- 55 Eine Prise aufzubringen ist nur die halbe Miete – Sie müssen die Waren auch noch verkaufen. Sie erhalten Sicherheitssysteme 1, Makler 1, Milieu 1 oder eine beliebige Wissenschaft (beliebig) 1.
- 56 Schwere Zeiten. Sie müssen Risiken eingehen, um zu überleben. Sie können entweder auf Ihren Abfindungswurf verzichten und auf einen Aufstieg verzichten (obwohl Sie trotzdem noch die Anzahl der Dienstperioden auswürfeln müssen, die Sie dieser Karriere nachgehen) oder Sie nehmen einen WM von -1 auf alle zukünftigen Überstehenswürfe in dieser Karriere hin.
- 61 Ein Megakonzern setzt ein Kopfgeld auf Sie und andere Piraten aus. Sie erhalten einen WM von -1 auf alle zukünftigen Überstehenswürfe während dieser Karriere. Wenn Sie wollen, können Sie einen anderen Piraten ans Messer liefern, was Ihnen einen weiteren Abfindungswurf einbringt.
- 62 Eine bekannte Piratenbasis wird von der Raumflotte gestürmt. Wenn Sie fliehen, geschieht nichts weiter. Wollen Sie sich dem Kampf stellen, würfeln Sie Nahkampf 8+ oder Handfeuerwaffen 8+. Sind Sie erfolgreich, so befreien Sie einen neuen Verbündeten. Misslingt der Wurf, müssen Sie auf der Verhaftungstabelle würfeln.
- 63 Ein neues Gesetz sieht drakonische Strafen für Piraterie vor. Wenn Sie von nun an einen Überstehenswurf nicht schaffen, müssen Sie zusätzlich zu allen anderen Strafen auf der Verletzungstabelle würfeln. Da dieses Gesetz so eine starke Abschreckungswirkung hat, verringert sich auch die Konkurrenz und Sie erhalten einen WM von +2 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 64 Ein Hehler im Raumhafen erweist sich als nützlicher Freund. Sie erhalten Makler 1, Glücksspiel 1, Überreden 1 oder einen Kontakt.
- 65 Sie dienen unter einem legendären Piraten. Sie erhalten entweder Führung oder einen WM von +4 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 66 Sie bringen eine wertvolle Prise auf. Sie steigen automatisch auf.

AUSRÜSTUNG

Gegenstände mit einem (!) hinter dem Preis werden als verdächtig angesehen, wenn sie von einem Zivilisten erworben werden, da sie für gewöhnlich nur von Kriminellen benutzt werden. Man kann sie aber trotzdem kaufen, wenn der Justizgrad des Planeten dies erlaubt. Sollten die Charaktere aber nicht bei Schwarzmarkthändlern oder Kontakten einkaufen, werden die Behörden ihr Tun bemerken.

Rüstungen & Kleidung

Enter-Raumanzug (TL9): Irgendwo in der Mitte zwischen einem normalen Raumanzug und einem Schweren Schutzanzug vereinigt der Enter-Raumanzug Hochleistungs-Schubdüsen, verstärkte Körperrüstung, magnetische Greifer sowie eine Klinge und eine kurzläufige Pistole, die in den Arm integriert sind.

Hubhilfe (TL9): Dies ist ein Gerüst, das den Gliedmaßen des Trägers angepasst ist, dabei seine Stärke extrem erhöht und es so ermöglicht, schwere Gegenstände anzuheben. Die einfache Hubhilfe ist offen und bietet nur geringen Schutz, erhöht die Stärke des Trägers aber um +6. Außerdem werden sowohl die Geschicklichkeit als auch die Initiative um -4 gesenkt.

Ein Charakter kann gleichzeitig mit der Hubhilfe einen Raumanzug oder eine Tuchrüstung tragen, dadurch wird aber die Geschicklichkeit um -6 gesenkt.

TL13: Diese weiter entwickelte Hubhilfe ist nicht so hinderlich und lässt sich leichter tragen. Die Stärke wird um +4 erhöht, Geschicklichkeit und Initiative aber nur um -2 gesenkt. Diese Hubhilfe hat einen integrierten Raumanzug, was das Arbeiten in der Schwerelosigkeit erleichtert.

Kletter-Exoskelett (TL10): Dieses leichte Exoskelett ist klein genug, um unter den meisten Kleidungsstücken getragen zu werden und biegsam genug, um sich dem Körper des Trägers anzupassen. Wird es aktiviert, verfestigen sich Teile des Exoskeletts, um mehr Gewicht tragen zu können und so das Klettern zu erleichtern. An Händen, Füßen und Knien des Exoskeletts befinden sich kleine Borsten, die es dem Anzug ermöglichen, an der Wand zu „kleben“. Alle Kletterwürfe erhalten einen WM von +4.

Chamäleonanzug (TL9): Der einfache IR-Chamäleonanzug ist eine vereinfachte Version der Option IR-Chamäleon (*Traveller-Grundregelwerk*, S. 101); der Anzug überdeckt die Wärmespuren des Trägers und macht ihn unsichtbar für infrarote Sensoren. Er ist sehr schwierig (-4) zu entdecken. Die Rüstung dämpft auch den Herzschlag, die Atmung und andere Geräusche, die zu einer Entdeckung führen könnten, was einen WM von +2 auf Proben für Verdeckte Operation gewährt.

TL12: Der TL12 Vislight-Chamäleon-Anzug bricht das Licht um den Träger herum, macht ihn für das bloße Auge unsichtbar und gibt ihm einen WM von +4 auf Verdeckte Operation. Bei TL13 kann die Vislight-Chamäleon-Technik in andere Rüstungen integriert werden (*Traveller-Grundregelwerk*, S. 101).

Dichte-Umhang (TL15): Ein Dichte-Umhang verzerrt die Schwerkraft, die von einem Densitometer gemessen wird. Ein Gegenstand, der in einen solchen Umhang gehüllt wird, ist von einem Densitometer nicht mehr zu erkennen und wird als Vakuum gelesen. Ein menschlicher Operator könnte ein verdächtiges menschenförmiges Vakuum erkennen, aber automatisch gesteuerte Densitometer werden sich vom Umhang täuschen lassen.

Neurale Haube (TL15): Neurale Hauben sind eine experimentelle Variante des NAS-Sensors, aber mittlerweile macht sich die Unterwelt diese Forschungsergebnisse zunutze. Eine neurale Haube schirmt die Gehirnwellen des Trägers ab und sorgt dafür, dass sie nicht von einem NAS-Scanner erkannt werden können. Sie kann auch so programmiert werden, dass der NAS-Scanner die Gehirnströme einer anderen, vorher eingeleseenen Person erkennt.

Diese Haube blockiert außerdem noch Telepathie und macht den Träger immun gegenüber dem Talent Telepathie.

Tarnanzug (TL15): Dieser Anzug kombiniert die Eigenschaften eines Chamäleonanzugs, eines Dichte-Umhangs und der neuralen Haube mit einer an den Körper angepassten Rüstung. Außerdem ist ein Computer/2 integriert und intelligentes Gewebe eingearbeitet.

RÜSTUNG UND KLEIDUNG

Rüstungstyp	Panzerung	Erforderliche Fertigkeit	Kosten (Cr.)	Masse (kg)
Enter-Raumanzug (TL9)	8	Raumanzug 1	10.000 (!)	26
Hubhilfe (TL9)	2	Keine	25.000	80 (10)*
Hubhilfe (TL13)	7	Raumanzug 0	40.000	80 (4)*
Kletter-Exoskelett (TL10)	1	Keine	5.000	8 (0)*
Chamäleonanzug (TL9)	0	Verdeckte Operation 0	5.500 (!)	1
Vislight-Chamäleonanzug (TL12)	0	Verdeckte Operation 0	60.000(!)	1
Dichte-Umhang (TL15)	0	Keine	20.000 (!)	1
Neurale Haube (TL15)	0	None	50.000 (!)	0,5
Tarnanzug (TL15)	6	Verdeckte Operation 0	90.000 (!)	2

*: Als Rüstung mit eigener Stromversorgung tragen diese Rüstungen zu großen Teilen ihr eigenes Gewicht. Das Gewicht in Klammern gibt das effektive Gewicht an, während die Rüstung getragen wird und angeschaltet ist.



Optionen

Densitometer-Gewebe (TL15): Hier werden die Vorteile eines Dichte-Umhangs und einer Rüstung verbunden. Kostenpunkt: 25.000 Credits.

Anpassungen

Verborgene Klingen (TL9): Diese kleinen, fast nicht zu entdeckenden Klingen sind in den Fingerspitzen des Trägers verborgen. Sie sind rasierklingscharf und erhöhen den Schaden im waffenlosen Kampf um +1. Weiterhin sind sie hilfreich beim Knacken von Schlössern, beim Durchschneiden von Drähten und so weiter. 20.000 Credits.

TL13: Die Klingen sind aus einem Carbonverbundmaterial anstatt aus Metall, wodurch sie nicht von Metalldetektoren erkannt werden. Auch Röntgen-Scanner entdecken sie nicht, da sie in den Fingerknochen verborgen sind. 30.000 Credits (!).

Intrusions-Interface (TL13): Bei dieser spezialisierten Art der Fertigeitsanpassung werden die Neuronen des Anwenders frei gelegt, um seine Reaktionszeit zu verbessern und sein Gehirn für das Hacken zu optimieren. Ein Charakter muss einen Wafer-Jack oder einen Neuralen Kommunikator von TL12 haben, um dieses Interface nutzen zu können.

Das Intrusions-Interface gibt einen WM von +2 auf alle Hack-Versuche. Misslingt allerdings der Wurf auf Computer gegen die Gegenmaßnahmen des Systems, nimmt der Anwender 2W6 Punkte Schaden. 200.000 Credits (!).

Neurale Ummantelung (TL15): Die neurale Ummantelung blockiert Telepathie und NAS-Detektoren wie eine neurale Haube und kostet 100.000 Credits (!).

Änderbare Tätowierungen (TL9): Diese Tätowierungen werden mit einem Pigment gestochen, das mit einem elektrischen Impuls zeitweise unsichtbar gemacht werden kann. Der Träger kann seine Tätowierungen unsichtbar machen, indem er ein subkutanes Steuerungsimplantat berührt. Kostenpunkt ab 250 Credits, je nach Größe und Komplexität der Tätowierung.

TL11: Das Steuerungsimplantat kann an das Nervensystem angeschlossen werden, um so die Tätowierung alleine mit der Kraft der Gedanken unsichtbar zu machen. Bei diesem TL können die Tätowierungen auch beweglich oder biolumineszent sein.

Kommunikation

Elektronischer Daumen (TL10): Der elektronische Daumen ist ein kompaktes, aber leistungsfähiges Sende-Empfänger-Gerät, das von Herumtreibern und Anhaltern verwendet wird. Der Daumen hat eine sehr große Reichweite, kann aber nicht verwendet werden, um einfach eine Nachricht zu senden, denn er sendet lediglich ein unglaublich starkes Radiosignal, das sagt: „HIER BIN ICH UND ICH MÖCHTE MITGENOMMEN WERDEN.“ Der elektronische Daumen hat eine Reichweite von 45 Millionen Kilometern und wiegt 8 kg. Preis 5.000 Credits.

Schmalfunk-Kommunikator (TL+2): Dies ist eine Variante des Standard-Kommunikators auf Seite 103 des *Traveller-Grundregelwerkes*, die ein schmales Strahlenbündel sendet, was die Signale schwerer zu entdecken und abzufangen macht. Diese Kommunikatoren benötigen eine direkte Sichtlinie zwischen Kommunikator und Empfänger oder ein Relais wie einen Satelliten oder ein Schmalfunk-Relais. Einen Schmalfunk-Kommunikator zu verwenden gewährt einen WM von -4 auf alle Versuche, die Kommunikation zu entdecken oder abzufangen. Der Preis entspricht dem Doppelten des normalen Kommunikators.

Schmalfunk-Relais (TL12): Eine Packung von Schmalfunk-Relais enthält 20 Patches. Jedes Patch hat die Größe einer Fingerspitze und enthält einen kleinen Laser und einen Empfänger. Schmalfunk-Relais werden dort verwendet, wo ein Schmalfunk-Kommunikator Probleme hätte. Schon eine Mauer verhindert die Kommunikation, da es keine direkte Sichtlinie gibt. Ein auf die Mauer gelegtes Patch lässt den Strahl über das Hindernis „springen“. Auf diese Art und Weise kann man ganze Ketten von Relais installieren. Eine Packung mit 20 Relais-Patches kostet 100 Credits.