

TO PROTECT AND TO SERVE!

Ein Baukasten für Kampfanzüge aller Art

Inhaltsverzeichnis

To Protect and To Serve!.....	2
Der Baukasten.....	2
Aufbau.....	2
Exoskelett.....	2
Servomotoren.....	2
Module.....	2
Panzerplatten.....	2
Lebenserhaltung.....	2
First Aid Unit.....	2
JetPack.....	3
Waffen & Werkzeuge.....	3
Zielerfassung.....	3
Weitere Module.....	3
Beispiele.....	3
Space Marine.....	3
Feuerfresser.....	3
<i>Anti-Mecha</i>	3
Heavy Tank.....	4
Scout Suite.....	4
Lifter.....	4
Danke.....	4

To Protect and To Serve! © 2020 Thomas Müller



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers.
Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.
<http://www.starslayers.de>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

TO PROTECT AND TO SERVE!

DER BAUKASTEN

Mit diesem Baukasten lassen sich die unterschiedlichsten Kampfanzüge in Anlehnung an viele bekannte Settings erstellen.

Das Sternenstreuner GRW bietet mit dem Exosuite und dem gelisteten Zubehör einen guten Kampfanzug. Dieser Baukasten versucht hier die Vielfalt um einige Idee zu erweitern.

Im letzten Abschnitt des Dokuments finden sich einige Beispiele, die als Anregung dienen sollen.

Die konstruierten Anzüge können im Spiel sowohl Massenware sein, welche mit fester Konfiguration im Setting gekauft werden können. Es ist aber auch möglich diese Anzüge durch geschickte Techies individuell zu konstruieren und weiterzuentwickeln.

Im allgemeinen richten sich die Preise nach dem Sternenstreuner GRW.

AUFBAU

Ein Kampfanzug besteht aus einem Exoskelett, Servomotoren und unterschiedlichen Modulen, welche die Funktionen des Anzugs erweitern.

Das Exoskelett ist die tragende Struktur des Anzugs und bestimmt wieviele Module verbaut werden können.

Die Servomotoren erhöhen die Stärke des Trägers und kompensieren Bewegungseinschränkungen auf Grund des Gewichts der Module.

Jedes Module benötigt eine unterschiedliche Anzahl von Modulplätzen(MP) im Exoskelett und jedes Modul hat ein Gewicht(GEW).

Diese Elemente können frei kombiniert werden, um verschiedene Anzüge zu erstellen.

EXOSKELETT

Die Module sind auf dem extra verstärktem Exoskelett angebracht, welches die gesamte Konstruktion stützt.

Je stabiler das Exoskelett desto mehr Module können verbaut werden. Bei jedem Module wird die Anzahl der benötigten Modulplätze(MP) angegeben.

Um einen schweren Anzug (Rüstungstyp S) mit einem Exoskelett II bzw. III zu nutzen ist das Talent „Rüstungsträger I“ notwendig – für einen Vollanzüge (Rüstungstyp V) mit Exoskelett IV bzw. V „Rüstungsträger II“. Der leichte Anzug (Typ L) kann ohne Talent getragen werden.

Exoskelett			
Level	Module	Typ	Credits
I	2	L	300
II	4	S	600
III	6	S	900
IV	8	V	1200
V	10	V	1500

SERVOMOTOREN

Servomotoren sind im gesamten Exoskelett eingearbeitet und steigern die Kraft des Trägers.

Je schwerer ein Anzug auf Grund der Module ist, um so langsamer kann sich der Träger darin bewegen. Die Servomotoren können dies kompensieren. Die Tragkraft(TK) gibt an wieviele Gewichtspunkte(angegeben in GEW bei den jeweiligen Modulen) das sind.

Pro angefangenen Gewichtspunkt, der nicht durch die Tragkraft der Servomotoren kompensiert wird ergibt sich ein Laufenmalus von 1.

Servomotoren			
Level	ST	TK	Credits
I	+2	2	300
II	+4	4	600
III	+6	6	900
IV	+8	8	1200
V	+10	10	1500

MODULE

PANZERPLATTEN

Was wäre ein Kampfanzug ohne Panzerung? Durch die Montage von Panzerplatten unterschiedlicher Stärke wird der Träger geschützt.

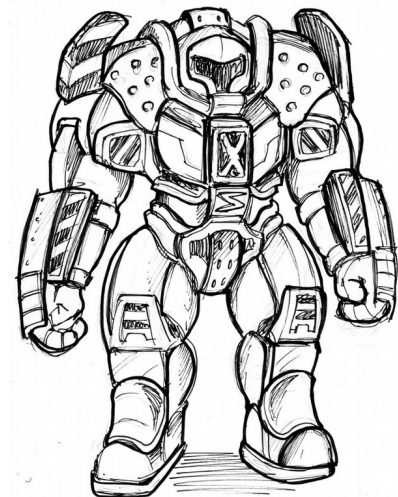
Panzerplatten				
Level	PA	MP	GEW	Credits
I	+2	2	2	300
II	+4	4	4	600
III	+6	6	6	900
IV	+8	8	8	1200
V	+10	10	10	1500

LEBENSERHALTUNG

Damit ein Anzug im Vakuum des Weltraums oder in lebensfeindlicher Umgebung benutzt werden kann, kann ein Lebenserhaltungssystem eingebaute werden.

Dieses System bietet Atemluft, Wasser und Nahrung für die angegebene Anzahl von Tagen.

Lebenserhaltung				
Level	Tage	MP	GEW	Credits
I	1	1	0.5	150
II	3	1	1.0	300
III	5	1	1.5	500



FIRST AID UNIT

Im Anzug ist eine automatische Gesundheitsüberwachung eingebaut, die selbständig oder auf Kommando seinen Träger heilt und auch bei Vergiftungen ein Antidot injiziert.

Die Aktivierung des Heilprozesses durch den Träger erfordert keine Aktion, jedoch dauert der Heilvorgang selbst eine Runde. Für den Heilvorgang wird nach den Regeln für Erste Hilfe gewürfelt. Der Probenwert hängt vom Level der First Aid Unit ab.

Die Antidot-Injektion erfolgen ebenfalls aktionsfrei. Die Injektion gewährt einen Bonus auf „Gift trotzen“ +2 je Level der First Aid Unit.

First Aid Unit				
Level	PW	MP	GEW	Credits
I	12	1	0.5	500
II	14	1	0.75	750
III	16	1	1.0	1000

JETPACK

Ein Jetpack erlaubt es dem Träger des Anzugs sowohl in der Schwerelosigkeit zu manövrieren als auch unter Schwerkraft eine bestimmte Distanz und Höhe zu springen. Nach einem Sprung muss das Jetpack eine Runde aufladen. Nach 5 Sprüngen muss der Treibstoff nachgefüllt werden. Die Kosten für eine Treibstofffüllung belaufen sich auf Level mal 10 Credits. Der Träger kann sich mit 15m pro Runde fortbewegen. Alle Angaben beziehen sich auf eine Schwerkraft von 1G.

Jetpack				
Level	Dist.	MP	GEW	Credits
I	10 m	1	0.5	70
II	20 m	1	1.0	140
III	30 m	1	1.5	210
IV	40 m	2	2.0	280
V	50 m	2	2.5	350

WAFFEN & WERKZEUGE

Für den Kampf- und auch den Arbeitseinsatz können Werkzeuge und Waffen fest in den Anzug integriert werden.

Die verfügbaren Waffen und deren Preise sind dem GRW zu entnehmen. Bei den Werkzeugen ist mehr Phantasie gefragt.

Denkbar sind sowohl Greifer mit denen Panzerplatten von einem feindlichen Fahrzeug gerissen werden können, also auch ein Wurfanker mit Seil, um sich an einem Hindernis hochziehen zu können.

Jedes Werkzeug und jede Waffen benötigt einen Modulplatz. Das Gewicht ist mit 0.2 bis 0.5 für Waffen und Werkzeuge in der Größe einer Pistole, mit bis zu 1.0 für Gewehre und mit bis zu 2.0 für schwere Waffen anzusetzen.

Die Preise entsprechen dem Sternentreuner-GRW.

Waffen und Werkzeuge			
Größe	MP	GEW	Credits
Pistole	1	bis 0.5	150
Gewehr	1	bis 1.0	300
Schwere Waff.	1	bis 2.0	500

ZIELERFASSUNG

Integrierte Waffen können mit dem Zielerfassungssystem direkt an das HUD im Helm angebunden werden wodurch eine bessere Zielerfassung

möglich ist. Ein Helm mit eingebautem HUD (siehe GRW S. 14) ist natürlich Voraussetzung.

Das Zielerfassungssystem verfügt über einen Anschluss für eine Waffen – für jede weitere Waffe steigt der Preis um 100 Credits.

Zielerfassungssystem				
Level	WB	MP	GEW	Credits
I	+1	1	0.2	200
II	+2	1	0.2	300
III	+3	1	0.2	400

WEITERE MODULE

Neben den gelisteten Erweiterungen können im Grunde alle Ausrüstungsgegenstände aus dem GRW in einen Anzug eingebaut werden.

Die Preis sind dem GRW zu entnehmen - das Gewicht kann nach eigenem Ermessen bestimmt werden.

BEISPIELE

SPACE MARINE

Der einfache Space Marine verfügt über eine Power-Armor mit mittelstarker Panzerung, Lebenserhaltungssystem, einem HUD und 4 S.T.I.L.L Anwendungen die über das HUD gesteuert werden sowie Servomotoren II und ein Exoskelett II. Der Anzug gibt dem Träger PA+6 und ST+6.

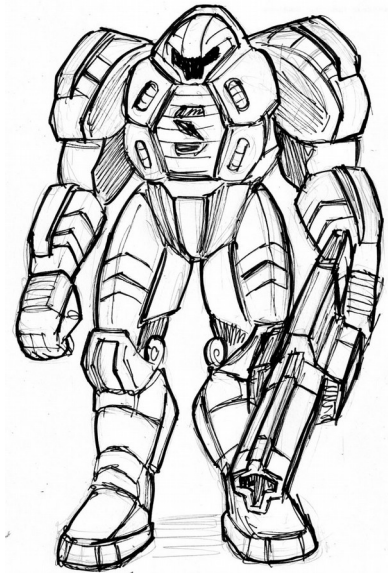
Space Marine			
Name	GEW	MP	Credits
Panzer III	3.0	3	600
LES I	0.5	1	150
HUD	0.2	-	100
4 S.T.I.L.L	0.1	-	100
Servos II	-4	-	600
Exo II		-4	600
Gesamt	-0.2	0	2150

FEUERFRESSER

Der Feuerfresser ist ein Kampfanzug der auf die massenhafte Vernichtung von Bodeneinheiten spezialisiert ist. Sie besteht aus einem schwer gepanzertem Grundmodell, je einem Flammenwerfer in den Armen, Lebenserhaltungssystem, einem HUD und einer First Aid Unit Level II.

Der Anzug gibt dem Träger PA+8, ST+6 und LA-2.

Feuerfresser			
Name	GEW	MP	Credits
Panzer IV	4	4	400
LES I	0.5	1	150
First Aid I	0.5	1	500
2 Flammer	3	2	1400
Servos III	-6	-	900
Exo IV	-	-8	1200
Gesamt	2	0	4550



ANTI-MECHA

Der Kampfanzug „Anti-Mecha“ ist auf die Vernichtung von Mechas spezialisiert ist. Mit dem Jetpack erreicht der Anti-Mecha die notwendige Höhe, um an kritische Bereiche des Mecha zu gelangen. Nachdem die Panzerplatten mit dem Greifer entfernt wurden, werden gezielte Schüsse ins ungeschützte Innere des Mecha mit dem integrierten Laser abgefeuert. Der Anzug gibt dem Träger PA+2 und ST+6.

Anti-Mecha			
Name	GEW	MP	Credits
Panzer I	1.0	1	100
LES I	0.5	1	150
First Aid II	1.0	1	750
Jetpack III	1.5	1	210
Laserblaster	1.5	1	800
Greifer	0.4	1	200
Servos III	-6	-	900
Exo III		-6	900
Gesamt	-0.1	0	4010

HEAVY TANK

Der „Heavy Tank“ ist gigantischer Kampfanzug, der schon fast an die Dimensionen eines kleinen Mecha herankommt! Ein Maximum an Panzerung, Servomotoren und Exoskelett machen ihn zu einem gefährlichen Gegner im Nahkampf.

Der Anzug gibt dem Träger PA+10, ST+10 und LA+3.

<i>Heavy Lifter</i>			
<i>Name</i>	<i>GEW</i>	<i>MP</i>	<i>Credits</i>
Panzer V	5.0	5	500
LES I	0.5	1	150
First Aid III	1.5	1	1000
Servos V	-10	-	900
Exo V	-	-10	900
Gesamt	-3	-3	3450



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hulkbuster_mural,_Sibu.JPG under Creative Commons Share Alike

SCOUT SUITE

Der Scout Suite ist ein leichter Kampfanzug, der seinen Träger schützt aber auch bei den Aufklärungsoperationen unterstützt.

Der Anzug gibt dem Träger PA+2, ST+6 und LA+3.5.

<i>Scout Suite</i>			
<i>Name</i>	<i>GEW</i>	<i>MP</i>	<i>Credits</i>
Panzer I	1.0	1	100
Jetpack II	1.0	1	140
HUD	0.2	-	100
Tarnfunktion	0.2	-	800
Servos III	-6	-	900
Exo I		-2	900
Gesamt	-3.6	0	2940

LIFTER

Der Lifter ist kein Kampfanzug sondern ein industrieller Arbeitsanzug. Mit den beiden Lastengreifern in den Armen kann der Träger große Container tragen und stapeln.

Der Anzug gibt dem Träger PA+0 und ST+4.

<i>Lifter</i>			
<i>Name</i>	<i>GEW</i>	<i>MP</i>	<i>Credits</i>
Lastengreifer	4	2	400
Servos II	-4	-	600
Exo I		-2	300
Gesamt	0	0	1300

DANKÉ

Ein herzliches Dankeschön geht an meine Discord-Runde auf der Dark Horizon, durch die ich auf die Idee für diesen Baukasten gekommen bin und an alle Testleser – vor allen an Mordron für die Weiterentwicklung des Baukastens!

Auch akulex möchte ich für die beiden Zeichnungen danken!