

Droiden

Merger

Merger ist nicht die Bezeichnung für einen Droidentyp, sondern für eine ganze Serie. Der ursprüngliche Merger war ein Verladedroide, welcher in den Raumwerften benutzt wurde. Daraus entwickelte sich der Merger Mk. II, ein Transporter mit großer Ladefläche, aber fast keiner Panzerung, welcher sich eigentlich nur für zivile Lasten eignete. Für den Merger Mk. III erhöhte man die Tonnage des Droiden und versah ihn mit etwas Panzerung, so dass er sich auch für Nachschubaufgaben im Militär eignete. Das hat wiederum Auswirkungen auf das Merger Mk. IV Modell. Dieser wurde mit noch mehr Panzerung versehen, da die Nachfrage bei den Kommandanten nach einem nicht durch einfachste taktische Raketen zu vernichtenden Transporte stetig angestiegen war. Dies ging wiederum zu Lasten der Transportkapazitäten, so dass das derzeitige aktuelle Modell, der Merger Mk.V entwickelt wurde. Man erhöhte die Tonnage ein weiteres Mal - und wahrscheinlich auch ein letztes Mal, da ohne die Verwendung der Seleniumlegierung Droiden von über 150 t Gewicht strukturell instabil sind - um die Ladekapazitäten deutlich zu verbessern, was aber zu einer merkbar schlechteren Manövrierbarkeit führte, welche Piloten davon absehen lässt, die früher gerne durchgeführten Rammmanöver gegen leicht gepanzerte Ziele weiterhin zu versuchen. Die beiden leichten Maschinengewehre sind Relikte aus der Zeit des Mk. III, als Infanteristen noch reale Bedrohungen für Droiden sein konnten. Der Merger ist wohl der derzeitige beliebteste Transporter, wenn es um Versorgungsaufgaben weit entfernter Basen und Rohstofflieferungen im Rahmen eines Handelsabkommens geht, was sicherlich auch an den niedrigen Herstellungskosten und Bauzeiten liegt. Militärisch setzen ihn Kommandeure gerne ein, um die Ressourcen einer Basis vor einem möglichen Überfall in Sicherheit zu bringen. Dies rät das Taktikhandbuch der Schattenhand vor allem Basiskommandanten, welche unter andauernden Angriffen und Plünderungen zu leiden haben. Zudem eignet er sich auch vorzüglich zu Plünderungen kaum verteidigter Ziele und aufgegebener Basen.

Besonderheit:

In Kampfsituationen sinkt der Verteidigungswert der Transporter, damit auch der des Mergers. Das bedeutet, dass im Zusammenhang der Kampfberechnung der Merger IMMER nur die Hälfte seines Defensivwertes hat. Diese Halbierung wird vor allen anderen Modifikationen eingebracht.

Klasse: Großraumtransporter

Chassis: Schwer

Panzerung: Mittelschwer

Beinform: Humanoid

Reaktorleistung: 0,25 GJ/s

Tonnage: 120-145 Tonnen

Primärwaffen: 2x leichtes MG (Torso)

Sekundärwaffen: keine

Tertiärwaffen: keine

Angriffsstärke: 10

Verteidigungsstärke: 110

Lautstärke 60

Nutzlastkapazität: 560

Droiden

Hinweis: Die Werte können durch die Erforschung der Kontinuierlichen Verbesserungsprozesse (KVP) verbessert werden.

Eindeutige ID: #1089

Verfasser: Suse

Letzte Änderung: 2014-04-07 14:53