

Droiden

Wrot

Zu der Zeit, als die Konstruktion dieses neuen Droidentyps, der unter dem Projektnamen War Reduction through Offensive Tactics (kurz: Wrot) entwickelt wurde, abgeschlossen war, führte man die Schlachten eigentlich nur noch mit den verschiedensten Variationen des Spruls und Degas.

Konventionelle Fahrzeuge hatten ihre Bedeutung verloren und die Kämpfe wurden nur allzu häufig von Masse und nicht von Klasse gewonnen. Hier setzten wieder die Techniker an, die den einzelnen Kommandanten an technologischen Ressourcen weit überlegen waren.

Dieser neue Droide sollte dazu eingesetzt werden, Kämpfe, die auch immer mehr Schattenhandbasen schädigten, durch eine Zerstörung des Gegners zu entscheiden, bevor er das Zielgebiet erreicht hatte.

Dazu verwendete man das bewährte Konzept der humanioden Beine, verstärkte diese mit Hilfe neuer Materialien und Hightech-Spielereien und schuf eine Plattform für die letzte wirkliche Neuentwicklung der Waffentechnologie.

Diese Disruptoren zerlegten die Struktur von Materialien Molekül für Molekül und das über weite Entfernungen. Gekoppelt mit den neuen Zielerfassungen, konnte ein Wrot so anrückende Droiden in extremer Reichweite mit unglaublicher Präzision vernichten.

Im Gegensatz zu seinen offensiven Kapazitäten wurde die Panzerung des Wrot nur mäßig verbessert und man musste sogar Laderaum einsparen, um die schweren Disruptoren unterzubringen. Heute wird der Wrot gerne von Kommandanten verwendet, die schon ein paar Schlachten gefochten haben und mit erfolgreichen Plünderungen ihre Basis weiterentwickeln konnten.

Trotz seiner Vorzüge gegenüber dem Dega und dem Sprul wird der Wrot aufgrund seiner hohen technischen Ansprüche nur selten von den Kommandanten in den Randgebieten selbst produziert. Er wird viel mehr an der Börse durch den Verkauf kleinerer Droiden erstanden, wo ihn die Schattenhand als Massenware verkauft.

Klasse: Kampfdroide

Chassis: Mittelschwer

Panzerung: Mittelschwer

Beinform: Humanoid

Reaktorleistung: 0,5 GJ/s

Tonnage: 65-85 Tonnen

Primärwaffen: 2x schwerer Disruptor (Torso)

Sekundärwaffen: 2x mittelschwerer Duallaser (Arme)

Tertiärwaffen: keine

Angriffsstärke: 120

Verteidigungsstärke: 80

Lautstärke 40

Nutzlastkapazität: 90

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

Eindeutige ID: #1148

Verfasser: Suse

Letzte Änderung: 2014-04-07 16:42