

SAVAGE STARCRAFT

A STARCRAFT CONVERSION FOR SAVAGE WORLDS V1.1



Knowledge Skills

In Starcraft gibt es folgende Knowledge Skills: Terraner (history, area knowledge), Protos, Zerg, Battle, Astronomy, Supernatural (psi) und Computer.

Waffenkauf

Alle gekauften Fernkampfaffen kommen ausgestattet mit voller Munition und einem extra Magazin.

Adept (Professional Edge)

Kann von Psikern genommen werden.

Arcane Background (Psiker)

Siehe Savage Worlds Grundbuch. Detect/Conceal Magic (siehe Askennen) ist einer der 3 Startpowers.

Militärische Ausrüstung (Edge)

Der Charakter startet mit 1500 Credits. Einmal pro Session kann er eine Waffe oder Rüstung um den halben Preis erwerben.

CYBERWARE

Grundregeln:

Jedes Stück Cyberware benötigt ein Edge, einen fähigen Arzt und die entsprechenden Geldmittel. Bei der Errschaffung können die letzteren beiden Faktoren ignoriert werden.

Cyberware:

Cyberarme*:

+1 Str, +2 Rüstung auf dem Arm

Cyberbeine*:

Runnig, +2 Rüstung auf den Beinen

Cyberaugen*:

zwei der folgenden Features: low-light, darkvision, blendschutz, scope

Cyberohren*:

zwei der folgenden Features: Hörschutz, Filter, Verstärkung, Frequenzerweiterung

Cyberweapons:

Man hat eine Waffe im Arm eingebaut (Pistole, Shotgun mit zwei Schuss oder kurze Klinge)

Künstliche Lungen:

Macht immun vor giftigen Gasen und lässt den Charakter 1h lang die Luft anhalten.

Smartgun System:

+1 zu den Traitrolls bei verlinkten Waffen

Rigger Control :

+1 zu den Traitrolls bei verlinkten Fahrzeugen

Eingebautes Comlink:

+1 Bonus bei Computer-Proben

Titanknochen:

+1 Toughness, zählt immer als bewaffnet

Reflexverstärker:

Man erhält eine zusätzliche Initiativekarte und kann die bessere Verwenden. Ist kompatibel zu „Level headed“.

Radarsicht:

Kann als Aktion durch dünne Wände sehen, ist jedoch sehr Anstrengend und kostet daher 1 Fatigue.

Talenteleitungen:

Kann zwei d4 Skills oder einen auf d6 als Software (Chips) laden. Man startet mit einem Set und kann zusätzlich mit Geld kaufen.

**: Können auch ohne Edge genommen wenn man entweder -1 Cha in Kauf nimmt (offensichtliche Cyberware) oder sie einfach als Protese hat (man erhält keine Cyber-Vorteile).*

DIE WAFFENKAMMER

Rüstungen

Rüstung	AR	Cost	Wgt	Notizen
Infanterie-Rüstung	2	50	12	+2 AR gg. Kugeln, Covers only Torso
Ghost Tarnanzug	2	400	12	Für Psioniker, „Invisibility“ 20 PP, Sichtsysteme
Space Marine Kampfanzug	4	300	25	Sichtsysteme
Feuerfresser Kampfanzug	6	Mil	40	Nachteil „Big“, inkludiert Punisher oder Inferno, Sichtsysteme
Space Marine Kampfschild	-	50	12	+1 Parry, +2 AR vs. Ranged shots (only front and left)

Sichtsysteme: Darkvision, Low-Light-Vision und Smartlink

Nahkampfwaffen

Waffe	Damage	AP	Cost	Wgt	Notizen
Ripper-Kampfmesser	Str+d6		25	1	Wurfreichweite: 3
Ghost Wurfmesser	Str+d4		100	1	Kann EMP auslösen, Wurfreichweite: 5
Psi-Klinge	Str+d6+2	4	Mil	1	Kann nicht geworfen werden

Fernkampfwaffen

Waffe	Range	Damage	RoF	Shots	Cost	Wgt	Str	Notizen
P-50 Gauß Pistole	15	2d8	1	7	65	4		AP 1, Semi-Auto
P-45 Gauß Maschinenpistole	12	2d6	4	32	50	4		
C-14 Gauß Gewehr	24	2d6	3	30	150	8		3RB
M-202 Maschinengewehr	30	2d8	3	200	300	25	D8	Snapfire
S-12 Schrotgewehr	12	1-3d6	1	6	150	8		See Shotgun Rules
K-10 Kanistergewehr	75	2d10	1	1	150	11	D8	AP 2, Snapfire, Scope
G-22 Granatwerfer	30	*	1	8	150	12	D6	Snapfire
Destroyer-Raketenwerfer	60	*	1	1	300	30	D8	Snapfire
Unterlaufgranatwerfer	15	*	1	1	*	4		Snapfire
Unterlaufschrotgewehr	6	1-3d6	1	2	*	4		See Shotgun Rules
Unterlaufflammenwerfer	Cone	2d8	1	1	*	8		Ignoriert Rüstungen

Kampfanzugswaffen

Waffe	Range	Damage	RoF	Shots	Notizen
Inferno Flammenwerfer	Cone	2d10	1	10	Ignoriert Rüstungen
Quad K12 Punisher	24	2d6	2	20	AP 10, HW

Granaten und Raketen

Waffe	Range	Damage	AP	Cost	Wgt	Notizen
Anti-Personen Granate	5	2d8		10	1	MBT
Anti-Panzer Granate	5	2d10	4	50	1	HW
Feuergranaten	5	2d6	3	5	1	SBT, fängt eventuell Feuer
Betäubungsgranate	5	-		25	1	MBT, Vigor Test sonst Shaken
Rauchgranaten	5	-		10	1	MBT, bleibt 3 Runden
Mini-Granaten	-	*	*	*	0,5	Werte je nach Granate.
Anti-Personen Rakete	-	2d8		20	2	LBT
Anti-Panzer Rakete	-	3d6	10	100	2	HW

Munition

Waffe	Weight	Cost	Notizen
Pistolenkugeln	3/50	10/50	P-45, P-50
Gewehrkugeln	5/50	25/50	C-14, K-10, M-202, S-12 (shot/slug)
Explosiv Munition	*	X3	+1 Schaden
Armor-Piercing Munition	*	X3	AP 2
Shockmunition	*	X1	Verursacht Non-Lethal Damage

Waffen Upgrades

Die meisten Waffen können bis zu zwei Verbesserungen erhalten um die zu individualisieren. Die erste Verbesserung kostet so viel wie die ursprüngliche Waffe selbst und die zweite Verbesserung das Dreifache. Jede Verbesserung darf nur einmal genommen werden

Standard-Verbesserungen:

- +1 Schaden
- Smartgun-Verbindung: +1 Angriff bei passender Cyberware
- doppelte Munition: bei Waffen mit verschiedenen Munitionsarten meist zwei normale Packs mit Umschalter.
- Unterlaufwaffe für das Schrot- oder Gauß-Gewehr
- höhere Feuerrate (Semi-Auto Waffen): Semi-Auto wird zu 3RB und Full-Auto (RoF 3).
- Monoklingen (Nahkampfwaffen): AP 2
- Schalldämpfer (Pistolen, Gauß-Gewehr, Schrotgewehr)
- kurzer Lauf (Schrotgewehr und Gauß-Gewehr): feuern mit einer Hand möglich, -2 Wgt, jedoch nur halbe Munition und Reichweite

SPEZIALAUSRÜSTUNG

Jetpack (300)

Wird an Rüstung befestigt. Kann einen „Sprung“ mit doppelter Pace machen. Hat genug Treibstoff für 3 Sprünge.

Sanitäter-Pistole (100)

Funktioniert wie die „Healing Power“ mit 10 Anwendungen. Als Skill wird Healing verwendet und die Power hat eine Reichweite von 3.

Commlink (100)

Funktionen von Computer und Telefon.

Werkzeugkasten (200, Wgt 5)

Mechanische Werkzeuge und Zubehör

Schlossknacker-Set (200, Wgt 1)

Werkzeug zur Überwindung mechanischer oder elektronischer Schlösser

Stim-Pack (20)

Kampfdroge, Erhält für drei Runden eine zusätzliche Initiativekarte und kann die beste behalten. Anschließend erhält er jedoch 1 Fatigue.

Terrazin-Iorium-Infusion (20)

Droge für Psioniker, Erhält 5 PP zurück, verursacht aber 1 Fatigue.

DIE MACHT DES PSI

Alle Psionisch aktiven Wesen (Ghosts und diverse Alienrassen) haben Zugriff auf die folgenden zwei Kräfte:

Askennen (Power: Detect/Conceal Power)

Askennen ist eine alternative Form der Sicht, die nur Psionikern offensteht. Unbelebte Dinge erscheinen dunkel und schwarz, sodass man lediglich ihre Umrisse erkennen kann, während belebte Objekte oder psionisch aufgeladene Dinge hell erstrahlen. Es ist nicht möglich durch Wände etc. hindurchzusehen. Cyberware in einer Person sieht man als dunkle Materie, da die Lebensessenz an derartigen Stellen des Körpers durch die Implantate zerstört wurde.

PSI-SCHILDE (spezielle Fähigkeit)

Psioniker sind in der Lage psionische Schilde um ihre Körper zu erschaffen, die sie sowohl vor physischen, als auch vor psionischen Angriffen schützen.

Regeltechnisch bedeutet das, dass man einen Wurf auf Psionics durchführt. Jeder Erfolgsgrad gewährt einen Schildpunkt. Erleidet der Psioniker nun Schaden, so wird dieser zuerst von seinen Schildpunkten abgezogen. Sind alle Schildpunkte verbraucht, so bricht der psionische Schild zusammen. Der Psioniker kann innerhalb der nächsten Stunde kein Psi-Schild mehr erschaffen, weil er so lange seine Kräfte neu sammeln muss.

Ein aktiver psionischer Schild gilt als aufrechterhaltener Zauber.

FAHRZEUGRICHTLINIEN

Panzerung

Es gelten folgenden Richtlinien für Panzerungen der Fahrzeuge: APC 10 (+4/3/2); leichter Panzer 12 (+15/10/5); schwerer Panzer 14 (+45/15/10).

Fahrzeugwaffen

Waffe	Range	Damage	Special
Spinnenminen	-	2d10	AP 10, MBT, Invisible
Battlecannon	24	2d8	AP 10, HW, kann jede zweite Runde feuern
Crucio-Artillerie	45	3d6	AP 40, HW, Carnage, kann jede fünfte Runde feuern, alle Insassen des primären Ziels (Häuser Fahrzeuge) sind automatisch shaken, Minimumreichweite 5
Railguns	15	2d8	AP 15, HW, kann jede zweite Runde feuern

Carnage: Alle Ziele innerhalb von LBT müssen einen Agility-check schaffen oder bekommen ebenfalls Schaden, jedoch ohne Raise-Zusatzwürfel und AP.

B ODENFAHRZEUGE

Hellion



Der Hellion ist ein Hochgeschwindigkeitsangreifer, konstruiert auf Basis eines leichten Vierradfahrgestells. Hellions können jedoch dank ihres vernichtenden Flammenwerfers Schaden verursachen, der in keinem Verhältnis zu ihrer Größe steht, besonders gegen feindliche Infanteriegruppen. Zusätzlich kann ihre außergewöhnliche Beschleunigung genutzt werden, um im Feld schnell auf veränderte Situationen zu reagieren. Einige Hellionfahrer lassen ihre Feinde bewusst hinter sich, nur um dann spontan umzudrehen, wenn sie in maximaler Reichweite ihres Flammenwerfers sind. Die niedrigen Kosten und die außergewöhnliche Beweglichkeit, kombiniert mit vernichtender Feuerkraft, machen diese Gefährte extrem beliebt bei Söldnern.

ACC/TS: 20/40 **Toughness:** 10 (+4/3/2) **Bewaffnung:** Inferno Flammenwerfer

Adler



Sehr schnelles Motorrad

ACC/TS: 20/36 **Toughness:** 10 (+4/3/2) **Bewaffnung:** Spinnenminen

Crucio Belagerungspanzer



Der Crucio ist das [Liga](#)-Nachfolgemodell des ungeheuer erfolgreichen, aber veralteten Arclite-Belagerungspanzers. Der Arclite, der ursprünglich als Defensivkanone und letzte Verteidigungslinie konzipiert wurde, übernahm in seinem finalen Design eine zweistufige Konfiguration: einen mobilen Angriffsmodus und einen Belagerungsmodus mit großer Reichweite. Die außergewöhnliche Flexibilität dieses Modells war ein riesiger Erfolg. Der Crucio wurde entwickelt, um durch einen vergrößerten Geschützturm und eine verstärkte Außenpanzerung eine erhöhte Widerstandsfähigkeit zu bieten. Der neue Geschützturmtyp sorgt außerdem für eine bessere Bewaffnung im Angriffsmodus, was zu einer erhöhten Autonomie des Crucio auf dem offenen Schlachtfeld führt. Die Einsatzkosten des Crucio wurden im Vergleich zum älteren Arclite erhöht, doch die gesteigerte Vielseitigkeit des schlagkräftigen, neuen Belagerungspanzers macht die zusätzlichen Ausgaben mehr als nur wett.

Panzermodus: ACC/TS: 5/20 **Toughness:** 14 (+45/15/10) **Bewaffnung:** Battlecannon

Angriffsmodus: keine Bewegung, **Bewaffnung:** Crucio-Artillerie

Kobra



Sehr mobiler Schwebepanzer, der mit Railguns bewaffnet ist, kann selbst aus voller Fahrt noch zielsicher abgefeuert werden.

ACC/TS: 8/32 **Toughness:** 12 (+15/10/5) **Bewaffnung:** Railguns **Notizen:** Keine Angriffs-Abzüge durch Bewegung

DIE ZERG

<http://sc2pod.com/wiki/Hydralisk>

Alle Zergs haben Infravision und haben deshalb nur die halben Abzüge durch Dunkelheit (abgerundet).



Zerglings

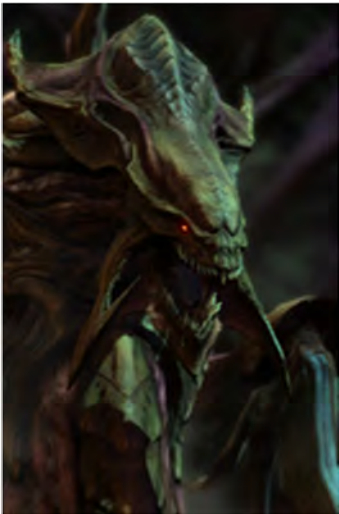
Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Climbing d6, Fighting d8, Notice d6, Taunt d6, Stealth d10, Swimming d6

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 4

Special Abilities

- Claws: Str+d6
- Burrow: They can burrow and hide in natural surroundings



Hydralisks

Attributes: Agility d6, Smarts d8, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Climbing d6, Fighting d6, Notice d6, Taunt d6, Shooting d8, Stealth d6, Swimming d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 6 (+2)

Special Abilities

- Claws: Str+d8
- Needle Spines: Range 15, Schaden 2d8
- Burrow: They can burrow and hide in natural surroundings