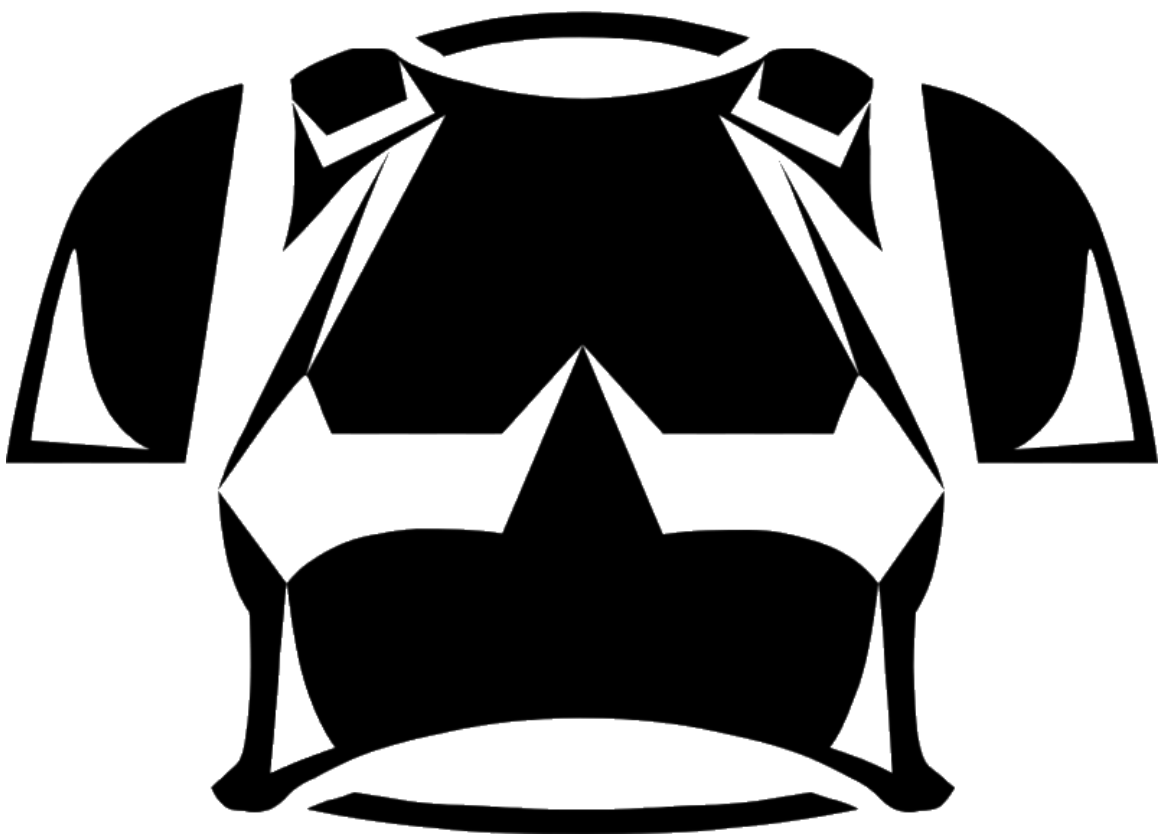


POSTAPOBOB PRESENTEERD:

POWER ARMOR



DE GUIDE VOOR PILOTEN EN ENGINEERS

Vers. 2.0
14-09-2025

Inhoud

Power Armor	3
Het basis powerarmor:	3
buffs en nerfs:	3
De modules:	3
Algemene modules	4
Accu upgrade:	4
Verwisselbare batterij:.....	4
Zone module:	4
Module defibrillatie:.....	4
Offensieve modules	4
Strike one:	4
Strike two:	4
Strike three! you are out!:	4
Heavy hydraulics:	5
Defensieve modules	5
Pantser upgrade 1:	5
Pantser upgrade 2:	5
Pantser upgrade 3:	5
Dat scheelt:	5
De piloot	5
Up- en downgraden van het power armor	5
Repareren van het power armor	5
Creëren van een module	6
Het aan en uittrekken van power armor	6

Power Armor

Een power armor is een mechanisch harnas dat kracht en bescherming combineert. Een power armor heeft een basismodel dat geüpgraded kan worden met modules. Een basis power armor vergt een basis kennis van wapentuig. Je moet er niet alleen sterk genoeg voor zijn maar je dient ook de beroepsgebonden skill **Wapenexpert** te bezitten. Echter om een power armor met modules te kunnen gebruiken is er een ervaren piloot nodig met de "**operate power armor**" skills uit de **Krijgsmacht** lijst. Als een power armor over meer modules beschikt dan de piloot kan gebruiken, zal het power armor niet kunnen opstarten en kan de piloot hem niet bewegen. Er zijn **2 personen met kracht 4** nodig om een leeg power armor te kunnen tillen.

Het basis powerarmor:

Om de basis powerarmor te kunnen gebruiken heb je kracht 3 nodig en beroepsgebonden skill **Wapenexpert**. Wanneer je in het powerarmor zit, geeft dit de volgende

buffs en nerfs:

Het powerarmor geeft 3 armor points per locatie met een reductie van -1. Dit houdt in dat enkelvoudige schade geen effect heeft en ook niet de pantserpunten reduceert. Er valt niet in te rennen, wel in te joggen.

Het power armor heeft een accu/batterij met 30 minuten aan stroom. Het kost 60 minuten om het power armor volledig op te laden. Dit vergt 4 units aan stroom per oplaadmoment (1 per 25%).

Wanneer het power armor gebruikt wordt krijgt de gebruiker **+1 kracht**.

Je kan tijdens het dragen van het armor niet meer gebruik maken van je normale skills, uitzondering op de regel zijn de HP en Kracht skills.

De piloot kan tijdens het dragen van het armor alle mêlee wapens zonder moeite gebruiken.

Stand-by modus

Tijdens het dragen van een powerarmor kan de piloot ervoor kiezen de stand-by modus aan te zetten. Dit zorgt ervoor dat er tijdelijk geen stroom gebruikt wordt van de batterij maar de piloot kan dan ook niets meer uitvoeren. Het her activeren van het armor kost **1 minuut**, waarna het armor weer normaal opereert. Let op! Deze stand-by modus kan voor maximaal **5 minuten** achtereenvolgend voordat hij zichzelf automatisch uitschakelt. Een armor dat volledig is uitgeschakeld kost **10 minuten** om op te starten.

Helm

Als het powerarmor een volledig sluitende helm heeft, telt dit als gasmasker. Tevens blokkeert ook de helm van een power armor een sniper schot zoals een reguliere helm dit doet. Houd echter wel in de gaten dat een helm maar 1x een sniperschot kan blokkeren, pas wanneer de helm gerepareerd is kan hij opnieuw een schot blokkeren, niet eerder.

De modules:

De modules zijn opgedeeld in **3 categorieën**. De algemene modules zijn altijd op ieder power armor te installeren. Daarnaast zijn er **offensieve** en **defensieve modules**. Wanneer een power armor **1 offensieve module** heeft, is er geen defensieve module te installeren en andersom. Er moet dus gekozen worden tussen een offensieve en defensieve power armor. Wanneer alle modules uit het armor verwijderd worden kan je opnieuw de keuze maken tussen offensief of defensief.

Algemene modules

Accu upgrade:

De stroomcapaciteit van de eerste batterij wordt verlengt met een half uur.

Verwisselbare batterij:

Kan enkel wanneer de module accu upgrade al geïnstalleerd is. De accu is verwisselbaar met een tweede accu. Zo kan het pak tegelijk gebruikt worden en opgeladen. De tweede accu is niet te upgraden.

Zone module:

Je creëert een elektrisch veld om je heen. Wanneer je dit doet maak je de **Zone call** en verbruik je direct **2 minuten** aan stroom. Hierna verbruikt je armor 2x zoveel stroom als normaal tot de zone is afgelopen. Dit houdt dus in dat je 2 minuten aan stroom verbruikt in de plaats van 1. Je doet tijdens de zone **1 schade per 5 seconde** aan iedereen **binnen 2 meter** van jou, vriend en vijand. Je kostuum moet OC een duidelijk lampje(s) hebben die van alle kanten zichtbaar is dat aan kan als de zone actief is.

Tijdens het aanstaan van de zone kan je niet bewegen.

Module defibrillatie:

benodigde skill: **hartmassage**.

Mag enkel met SL erbij gebruikt worden.

Je kan je handschoenen gebruiken als AED. Dit betekent dat je de slagingskans tijdens de hartmassage verhoogd, van 1/3 naar 2/3, of met getrainde hartmassage, van 2/3 naar 3/3. Deze handeling kost je **10 minuten** aan stroom.

Offensieve modules

Strike one:

Je kan een strikes slaan met een mêlee wapen terwijl je de power armor draagt. Dit kost je **5 minuten** aan stroom.

Strike two:

Kan enkel wanneer de module **Strike one** al geïnstalleerd is. Je kan een crush slaan met een mêlee wapen terwijl je de power armor draagt. Dit kost je **10 minuten** aan stroom.

Strike three! you are out!:

Kan enkel wanneer de module **Strike two** al geïnstalleerd is. Je kan een down slaan met een mêlee wapen terwijl je de power armor draagt. Dit kost je **20 minuten** aan stroom. Let op, sommige bosses kunnen hier immuun tegen zijn.

Heavy hydraulics:

Als deze module aanwezig is op een power armor kan de gebruiker van het power armor alle **wapen skills** gebruiken die het buiten het armor ook gebruiken kan.

Defensieve modules

Pantser upgrade 1: Je armor punten per locatie gaan omhoog met 1 per locatie.

Pantser upgrade 2: Kan enkel wanneer de module **Pantser upgrade 1** al geïnstalleerd is. Je armor punten per locatie gaan omhoog met 1 per locatie.

Pantser upgrade 3: Kan enkel wanneer module **Pantser upgrade 2** al geïnstalleerd is. Je bent immuun voor explosieven. Deze doen ook geen schade aan het pantser.

Dat scheelt:

Je kan met deze module een schild installeren op je power armor en hier mee om gaan terwijl je het pantser draagt.

De piloot

Een power armor is enkel zo goed als diens piloot. Daarom is het van belang dat er wordt geïnvesteerd in de skills van de piloot. Een piloot kan omgaan met 2 modules per niveau "**operate power armor**" dat de piloot bezit. Mocht een piloot niet om kunnen gaan met het aantal modules, zal het power armor niet werken en kan de piloot dus niet bewegen. Een power armor kan wel ge-downgrade worden.

Up- en downgraden van het power armor

Het up- en downgraden van het power armor kost 30 minuten per module en kan enkel uitgevoerd worden door iemand die de skill **technische kennis** bezit. Het power armor kan enkel bewerkt worden als het pantser leeg is, kan dus niet tijdens het dragen of wanneer hij 'aan' staat. Het upgraden van het power armor kan enkel als de module in bezit is.

Repareren van het power armor

Het repareren van een power armor kan enkel gebeuren door iemand die de skill **technische kennis** bezit. Dit kost 15 minuten per hitpoint en het armor mag hierbij niet verbonden zijn aan het stroomnetwerk en enkel als het pantser leeg is, kan dus niet tijdens het dragen of wanneer hij 'aan' staat. Afhankelijk van de schade kunnen hier verschillende kosten aan vast zitten, raadpleeg voor exacte informatie de crafting guide.

Creëren van een module

Om een module te maken is er een blauwdruk nodig. De benodigde resources verschillen per module en worden door de speler zelf bedacht, wanneer de blauwdruk aanwezig is wordt deze door de SL zoals alle andere blauwdrukken geïnspecteerd waarna een bouwtijd wordt benoemd. Een module maken is veel werk en is wederom de skill **technische kennis** voor nodig. Bereid je voor op een grote onderneming om een module te maken. Dit kan een team van meerdere personen een **aantal uren** kosten.

Het aan en uittrekken van power armor

Het aantrekken van een armor zoals deze gaat niet zomaar en kost de piloot zonder hulp **15 minuten** om hem kundig aan en uit te trekken. Met hulp kan hij dit echter in **10 minuten**. Wanneer de nood heel hoog is kan enkel het **uittrekken** doormiddel van hulp in **5 minuten** gebeuren, echter loopt de piloot dan wel **2 HP schade** op. Het aan en uittrekken onder het minimum aantal minuten kan leiden tot ernstige schade voor de piloot en omstanders.