

Mechaniken

Objekt-Werte

Trefferpunkte

Trefferpunkte geben die Stabilität eines Objektes und sein ungefähres Gewicht an. Objekte mit mehr Trefferpunkten sind gewöhnlich auch schwerer zu bewegen. Bei 0TP ist ein Objekt zerstört.

TP sind schwierig während einer Mission aufzufüllen, meist braucht es bestimmte Reparaturstätten dazu. TP können bis zu einer Stabilitätsgrenze aufgefüllt werden, das Wiederherstellen eines Teils (Überschreiten eines Schwellwerts) ist noch schwieriger.

Stabilität

Stabilität sind Schwellwerte der Trefferpunkte, bei denen ein Objekt nur noch als dieser Schwellwert für Gewicht/Bewegung gilt. Ein Objekt kann mehrere Stabilitätswerte haben. Ein Objekt hat immer einen Schwellwert bei 0%, seine Zerstörung.

Beispiel: Ein Objekt hat 40TP und ein Stabilitätswert von 50%. Wird es auf 30TP beschädigt, gilt es immernoch als 40TP für Bewegung. Wird es auf 20TP und darunter beschädigt, gilt es als 20TP für Bewegung.

Feuchtigkeit

Jedes Objekt kann Feuchtigkeit aufnehmen und hat eine gewisse Grundfeuchtigkeit, die 50% des Maximums beträgt. Ein guter Maximalwert ist ~der maximale Trefferpunktwert. Metallobjekte können weniger Feuchte aufnehmen, Holz etwas mehr.

Bei 0 Feuchtigkeit kann ein Objekt anfangen zu brennen, wenn es Feuerschaden bekommt.

Hat ein Objekt mehr Feuchtigkeit als sein Brennbarkeits-Wert, hört es auf zu brennen.

Brennbarkeit

Brennbarkeit gibt an, wie sehr ein Objekt selbst durch Feuer Schaden pro Zeiteinheit nimmt, wenn es brennt und wieviel Feuerschaden es umliegenden Objekten austellt. Ein Objekt nimmt, wenn es

selbst brennt, seine Brennbarkeit als Feuerschaden. Umliegende Objekte nehmen pro Zeiteinheit die Brennbarkeit - 0.5 pro angefangene Entfernungseinheit Feuerschaden.

Moral

Lebewesen und auch du haben Moral. Moral wird durch Furcht verringert und durch Geborgenheit erhöht. Jeglicher TP-Schaden an Objekten verringert umliegende Moral wie Feuer ausstrahlt aber nur halb so viel. Das heißt, Feuer verursacht doppelt Umgebungsschaden: einmal an Feuchtigkeit und einmal an Moral. Stabilitätsverlust verursacht dir Hälfte der verlorenen Stabilität als Moralschaden.

Sinkt die Moral auf 0, ist das Lebewesen in Panik. Was genau das bedeutet kommt auf die Mission an, meist gibt es Punktabzug. Fällt deine Moral auf 0, bestimmt deine Piloteneigenschaft, was passiert.

Erreichen von Zwischenzielen kann deine Moral erhöhen.

Kraft

Mechs haben Kraft, die durch ihre Energiequelle bereitgestellt wird. Die Kraft eines Mechs ist ungefähr so groß, wie seine Trefferpunkte.

Ein Mech kann lose Objekte bis zu seiner Kraft schieben, und wird verhältnismässig immer langsamer dabei. Mit Armen kann ein Mech Objekte bis zu einem bestimmten Gewicht heben und damit normalschnell laufen. Mit Haken kann ein Mech Objekte auch ziehen.

Kraft gibt auch an, wie schnell sich ein Mech normal bewegen kann. Ein Mech hat eine Grundgeschwindigkeit und die verfügbare Kraft im Verhältnis zu den TP bestimmt die wirkliche Geschwindigkeit.

Besonderheiten

Ein Objekt kann verschiedene Besonderheiten haben, die Werte manipulieren oder Fähigkeiten verleihen.

Beispiel-Besonderheiten

- **Explosiv <Wert>** Wird ein Stabilitätsschwellwert unterschritten oder erhält das Objekt Feuer-TP-Schaden, "brennt" das Objekt einmalig mit dem angegebenen Wert und gibt sich selbst und der Umgebung Feuerschaden.
- **Saugfähig** Feuchtigkeit wird auf Gewicht angerechnet
- **Verankert** Schieben macht Schaden. Bei Stabilitätsverlust wird diese Verankert entfernt.

Objekt-Beispiele

- **Mech** max 40TP (S 50%), max 20F, Brennbarkeit 1, 30 Moral, Kraft 40
- **Baum** max 30TP (S 25%), max 30 F, Brennbarkeit 3, Verankert, Saugfähig
- **Gasflasche** max 10TP, max 4 F, Brennbarkeit 4 (wird nicht gebraucht ^^), Explosiv 20

Visualisierung

Reduzierung Feuchtigkeit wird durch weißen Dampf angezeigt. Treffer-Schaden durch Feuer durch schwarzen Rauch. Treffer-Schaden durch anderes durch fliegende Splitter.

Revision #3

Created 2025-10-20 09:16:39 UTC by Philipp

Updated 2025-10-21 07:38:32 UTC by Philipp