

Grundgedanken

Konzept

Wie Mechwarrior aber mit Thema Helfen/Feuerwehr/Rettungseinsatz.

Waffen / Geräte

Wasser / Feuerlöschen

Braucht Wasser als Munition. Kann Feuer löschen und starke Wasserstrahlen machen etwas Schaden. Macht Objekte feucht, was Brand verhindert. Feuer kann sich ausbreiten.

Schaden / Stabilität

Entweder Nahkampf oder braucht Material-Munition. Schaden reduziert Stabilität, was Objekte zerbröseln lässt oder leichter zu bewegen macht. Zerstörung erzeugt Furcht bei nahen Leuten.

Ziehen / Schieben

Mech braucht Kraft dazu. Geräte vereinfachen die Bewegung oder ermöglichen andere Transportarten.

Geborgenheit / Sicherheit

Feuer, Zerstörung oder anderes erzeugt Furcht. Geborgenheit reduziert Furcht. Furcht reduziert Punkte oder bringt Leute zum Weglaufen und damit Missionsscheitern.

Bewegung / Mobilität

Um an schwierige Orte zu kommen, braucht der Mech Kraft und die richtige Fortbewegungsmethode.

Revision #1

Created 2025-10-20 08:35:51 UTC by Philipp

Updated 2025-10-20 08:49:32 UTC by Philipp