

SUPERS!

DEUTSCHE AUSGABE

SCHNELLSTARTER



PROINDIE



IMPRESSUM

IDEE UND TEXT

Stefan Küppers

LEKTORAT

Florian Schwennsen

ILLUSTRATIONEN

Jeshields

ILLUSTRATION LOGO SUPERHELD

Per Folmer

LAYOUT, GESTALTUNG & LOGODESIGN

Dominik Pielarski

REDAKTION

Carsten Damm, Dominik Pielarski, Werner H. Hartmann

Supers! © 2014–2021 Walt Robillard und Andrew Collas, HAZARD Studios.
Alle Rechte vorbehalten.

Supers! Deutsche Ausgabe ist ein Produkt des Pro-Indie Verlags unter Lizenz von HAZARD Studios. Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Pro-Indie Verlags (Damm/Schad GbR).

Gesetzt in der Alegreja & Alegreja Sans Entworfen von Juan Pablo del Peral;
Star Guard Entworfen von Iconian Fonts;
Komika Entworfen von Vigilante Typeface Corporation;
dPoly Block Dice Entworfen von Pixel Sagas.

PROINDIE



INHALT

WORUM GEHT'S?	6
WAS BRAUCHST DU?	6
WELCHE WÜRFEL UND WAS MACHST DU DAMIT?	6
WAS SIND DIE FÄHIGKEITEN DEINES CHARAKTERS?.....	7
GENUG GEQUATSCHT	7
KONFLIKTE.....	8
DEN RAHMEN ABSTECKEN	8
WER FÄNGT AN?.....	8
WOMIT GREIFT DEIN CHARAKTER AN?	8
WER GEWINNT?.....	9
WIE VIELE ANGRIFFE KANN DEIN CHARAKTER MACHEN?.....	9
WIE OFT KANN DEIN CHARAKTER SICH VERTEIDIGEN?	9
IST DEIN CHARAKTER GUT ODER BESSER?.....	10
AUTSCH!	11
WAS GESCHIEHT NOCH?.....	11
REAKTIONSSCHADEN UND INITIATIVE.....	11
RÜCKSTOß.....	11
ERHOLUNG	12
DAS WARS?.....	12
BEISPIELCHARAKTERE	13
SIMBA, TIER-AVATAR	14
DURENDAL, VERBRECHENSBEKÄMPFER.....	15
ENIGMA, KÄMPFERIN	16
BWINDI, FORMWANDLER	18
SOMBRA, ENERGIEMANIPULATOR	20
AUFTRITT FÜR DIE HELDEN!	21
DEN RAHMEN ABSTECKEN	21
SCHROTTBOT	23

„WENN PIPPI JEMALS EINE FUNKTION GEHABT HAT,
AUßER ZU UNTERHALTEN, DANN WAR ES DIE, ZU ZEIGEN,
DASS MAN MACHT BRAUCHEN KANN
UND SIE NICHT MISSBRAUCHT.
UND DAS IST WOHL DAS SCHWERSTE,
WAS ES IM LEBEN GIBT.“

—ASTRID LINDGREN





„WIR ALLE WÜNSCHEN UNS,
WIR HÄTTEN SUPERKRÄFTE.
WIR ALLE WÜNSCHEN UNS,
WIR KÖNNTEN MEHR TUN,
ALS WIR TUN KÖNNEN.“

—STAN LEE



WORUM GEHT'S?

Supers! ist ein Spiel, in dem du selbst in die Rolle echter Heldinnen und Helden schlüpfen kannst: Sei, was du willst: eine Superspionin, ein postapokalyptischer Mutant, eine zeitreisende Außerirdische, eine römische Götterkin, ein Agent in einer Space Opera, ein die Erde bewachender Superheld oder ein Ninja in den Straßen Tokios.

Supers! kommt mit wenigen Regeln aus, mit denen es aber viel abbildet: egal ob James Bond, Lemy Danger, Yoko Tsuno, Hellboy, Lara Croft, Spider-Man, die Heldinnen und Helden der Justice League oder Pippi Langstrumpf. Alle diese Figuren lassen sich mit dem gleichen Regelsystem erschaffen. Darin unterscheidet sich **Supers!** von vielen anderen Rollenspielsystemen, in denen man Leute spielt, die außergewöhnliche Fähigkeiten haben.

WAS BRAUCHST DU?

Ein paar Leute und einen Platz zum Spielen, Würfel, Stifte, Papier und – vor allem – Vorstellungskraft und den Willen, ein Abenteuer zu erleben!

Eine von euch übernimmt die Spielleitung. Die Aufgaben der Spielleitung bestehen darin, Regie zu führen, Geschichten zu erzählen und als Schiedsperson Entscheidungen zu treffen. Sie muss das Abenteuer kennen und verstehen und bereit sein, Entscheidungen zu treffen, die auf ihrer Regelkenntnis basieren.

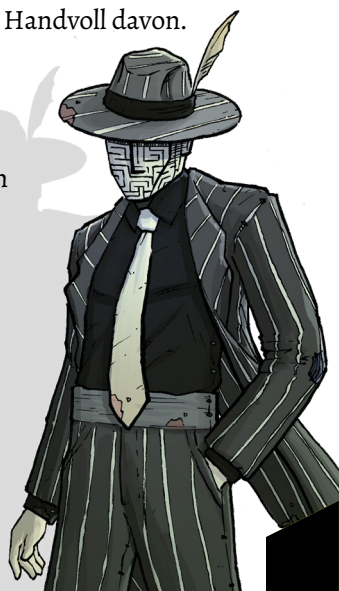
Der Rest von euch übernimmt je einen Charakter, der auch als Spielercharakter oder SC bezeichnet wird. Durch diese Rolle interagiert ihr alle mit der Spielwelt. Jeder entscheidet, was der eigene Charakter tut, und sagt es der Spielleitung und den anderen Spielenden. Die Spielleitung erklärt dann, was als Ergebnis der Aktionen des Charakters passiert. Manchmal werden Würfel geworfen, um das Ergebnis ungewisser Situationen zu bestimmen. Spielende müssen sich nur um ihren eigenen Charakter kümmern. Die Spielleitung hat ein bisschen mehr Verantwortung.

WELCHE WÜRFEL UND WAS MACHST DU DAMIT?

Du brauchst ganz normale (sechsseitige) Würfel, am besten eine Handvoll davon.

In **Supers!** werden Würfel verwendet, um über Erfolg oder Fehlschlag von Aktionen zu entscheiden, die Spielercharaktere und Nichtspielercharaktere (also diejenigen Charaktere, die die Spielleitung spielt) ausführen. Die Würfel in **Supers!** werden normalerweise in Würfelpools zusammengefasst, die mit XW bezeichnet werden, wobei das X für die Anzahl der Würfel (W) steht, die geworfen werden.

Alle **Attribute** (**Resistenzen**, **Kräfte**, **Talente**, mehr dazu weiter unten) in **Supers!** werden in solchen Pools gemessen, so dass ein Charakter *Super-Stärke* 5W oder *Reaktion* 3W besitzen





könnte. Wenn du Aktionen in **Supers!** abwickeln willst, würfelst du mit soviel Würfeln, wie du für dein Attribut im Pool zur Verfügung hast (also mit 5 Würfeln wenn du mit deiner *Super-Stärke* von 5W agierst). Dann zählst du die Ergebnisse der Würfel zusammen und versuchst, einen **Zielwert** zu erreichen oder zu übertreffen. Den Zielwert gibt die Spielleitung vor.

Um wieviel der Zielwert übertroffen wird hat auch Auswirkungen, weswegen es generell besser ist möglichst hohe Zahlen zu erreichen. Wie genau das funktioniert, erfährst du noch.

WAS SIND DIE FÄHIGKEITEN DEINES CHARAKTERS?

Dein Charakter hat mehrere Arten von **Attributen**, die seine Fähigkeiten definieren. Die wichtigsten sind: **Resistenzen**, **Talente** und **Kräfte**:

Resistenzen: Charaktere verfügen über vier Resistenzen. Dies sind **Haltung**, **Zähigkeit**, **Reaktion** und **Wille**. Sie bestimmen, wie viel emotionale, körperliche und geistige Belastung ein Charakter ertragen kann. Wenn eine der Resistenzen auf 0 sinkt, ist der Charakter nicht mehr in der Lage, etwas zum Geschehen beizusteuern.

Talente: Talente erlauben es Charakteren, sich im Nahkampf zu messen, Computer zu bedienen, uralte Artefakte zu identifizieren, sich in abgeriegelte Einrichtungen zu schleichen, über klaffende Schluchten zu springen und andere Dinge zu tun, die auch in der „echten Welt“ möglich sind.

Kräfte: Kräfte erlauben es einem Charakter, zu fliegen, einen Lastwagen hochzuheben, Gedanken zu kontrollieren und viele andere Dinge zu tun, die die Fähigkeiten normaler Menschen bei weitem übersteigen. Dabei können Kräfte auch eine technologische Grundlage haben, z. B. *Panzerung* und *Super-Stärke* durch ein Exoskelett. Wie die Wirkung der Kraft aussieht, das kannst du selbst bestimmen: Eine *Super-Waffe* kann eine „Dicke Wumme“ sein, die große Löcher in Menschen schießt. Sie kann aber auch bedeuten, dass dein Charakter Eisstrahlen aus den Augen schießt oder Schlangen hoch würgt, die er auf einen Gegner wirft.



Die Attribute deines Charakters legen die konkreten Grenzen seiner Leistungsfähigkeit fest, z. B. wie schnell er maximal ist oder wieviel er maximal heben kann. Je höher ein **Wert** ist, desto besser ist er.

Der normale menschliche Standard liegt bei 1W bis 3W (mit absoluten Ausnahmen auch schon mal bei 4W) – natürlich erreichen amerikanische Supersoldatinnen, Waisen vom Planeten Krypton oder mit Gammastrahlen bombardierte geniale Wissenschaftler deutlich höhere Werte. Dabei mögen etwa die Fähigkeiten dunkler Ninjas 4W bis 5W erreichen, während hyperintelligente kahlköpfige Telepathen nicht vor 7W oder 8W an ihre Grenzen stoßen und Planeten fressende kosmische Riesen sogar Kräfte mit 10W oder mehr entwickeln!





GENUG GEQUATSCHT

Genug der Vorrede, jetzt kommen die genauen Regeln, kurz und knapp. Denn das ist das Schöne an **Supers!**: Mit wenigen Regeln kannst du viel Spaß haben.

KONFLIKTE

Ein Konflikt muss nicht unbedingt eine gewaltsame Auseinandersetzung sein. Bei **Supers!** wird das Überreden oder Niederstarren eines Gegners genauso abgewickelt wie eine Auseinandersetzung mit Schusswaffen oder Fäusten.

DEN RAHMEN ABSTECKEN

Direkt vor der Auseinandersetzung sollte die Spielleitung die Szene beschreiben, damit alle verstehen, wie die Lage zu Beginn des Konfliktes aussieht. Wichtige Details sollten erwähnt werden, besonders die Positionen von Charakteren im Verhältnis zueinander. Sobald der Rahmen abgesteckt ist, kann die Action beginnen.

WER FÄNGT AN?

Ein Kampf wird in Runden ausgetragen. In jeder **Runde** kann ein Charakter seinen Zug ausführen. Runden sind so lang, wie sie sein müssen, damit die Charaktere ihre Aktionen ausführen können, wie unten beschrieben. Normalerweise werden das einige Sekunden sein – das wird absichtlich vage gehalten, damit die erzählerische Flexibilität erhalten bleibt.

Wenn ein Kampf beginnt, muss für jeden Charakter eine **Initiative** gewürfelt werden, um zu bestimmen, wer zuerst handelt. Dazu ist eine sogenannte **Initiativeprobe**, d.h. eine Probe auf **Reaktion**, **Super-Geschwindigkeit** oder **Super-Sinne** notwendig. Die Wahl des dabei genutzten Attributs bleibt üblicherweise den entsprechen Spielern überlassen.

Ihr führt eure Züge entsprechend der Ergebnisse dieser Initiativeproben aus und handelt in der Reihenfolge vom höchsten bis zum niedrigsten Wert. Gleichstände werden aufgelöst, indem ihr eure Werte vergleicht: Der Spieler mit dem höheren Wert in dem Attribut, mit dem die Initiativeprobe gewürfelt wurde, ist zuerst an der Reihe. Wenn nach dem Vergleich der Werte noch immer ein Gleichstand zwischen euch herrscht, wird auf **Reaktion** gewürfelt, um zu bestimmen, wer zuerst an der Reihe ist.

Eine **Initiativereihenfolge** wird normalerweise für den ganzen Kampf beibehalten. Wenn die Spielleitung einen stärker fluktuierenden, etwas unvorhersehbaren oder chaotischen Kampfverlauf wünscht, könnt ihr aber auch für jede Runde eine neue, eigene Initiativereihenfolge auswürfeln.

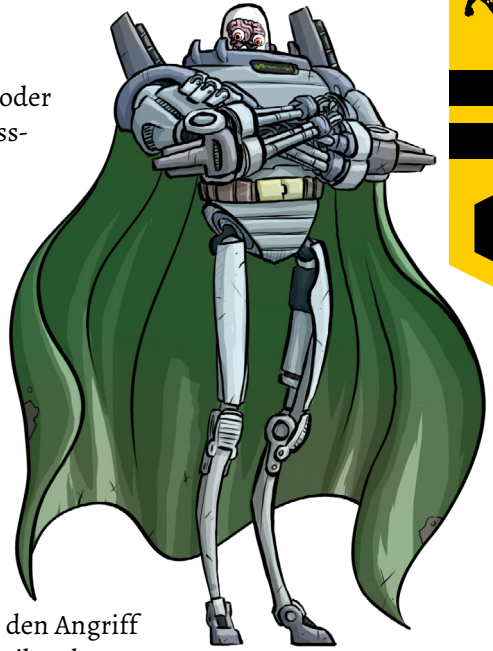




WOMIT GREIFT DEIN CHARAKTER AN?

Suche es dir aus! Dein Charakter kann mit **Talenten** oder **Kräften** angreifen: Ob er den Gegner mit einer Schusswaffe (durch Einsatz des Talent *Schießen*) angreift oder eine seiner Kräfte anwendet – es muss nur im Spiel Sinn ergeben und logisch erscheinen.

Du kannst z. B. im Kampf gegen einen Riesenroboter versuchen, sein Computer-Hirn mit dem Talent *Technologie* zu hacken, oder mit der Kraft *Größenmanipulation* in das Innere des Roboters einzudringen, um ihn von dort aus zu zerstören, oder ihm mit der Kraft *Super-Hirn* ein Logikrätsel zu präsentieren, dass seinen Prozessor lahm legt. Oder du versuchst einfach, den Roboter über den Haufen zu schießen.



Einige Kräfte scheinen auf den ersten Blick nicht für den Angriff geeignet zu sein. Wenn Du aber überzeugend beschreiben kannst, wie eine Kraft zum Angriff verwendet werden kann, dann sollte dies erlaubt sein. Zum Beispiel könnte ein Charakter, der mit einem Jetpack fliegt (und somit die Kraft *Fliegen* hat), seinen Flug benutzen, um einen Gegner zu rammen, oder sogar den Jetstrahl benutzen, um zu versuchen, seinen Gegner zu verbrennen.

Jeder Angriff und jede Verteidigung funktioniert mit der gleichen Spielmechanik.

WER GEWINNT?

Angriffe werden als vergleichende Proben zwischen Angreiferin und Verteidiger durchgeführt. Eine Angreiferin sagt einen Angriff an und würfelt mit einem entsprechenden Attribut (**Talent** oder **Kraft**). Der Verteidiger wählt selbst ein passendes Attribut (**Talent**, **Kraft** oder **Resistenz**) aus und würfelt, um sich zur Wehr zu setzen.

Alle Würfel einer Probe werden addiert. Die Ergebnisse werden dann verglichen, wobei der Verteidigungswurf der Zielwert ist, den die Angreiferin erreichen oder übertreffen muss. Das Ziel erleidet Schaden, wenn der Angriffswurf den Verteidigungswurf erreicht oder übertrifft. Wenn dies nicht gelingt, dann verfehlt der Angriff oder verursacht einfach keinen Schaden.

Aber Achtung! Bei einem Wurf auf ein **Talent** zählen nur die drei höchsten Ergebnisse der am Wurf beteiligten Würfel. Insofern ist es manchmal günstiger, **Kräfte** oder **Resistenzen** anstelle von Talenten zu verwenden.

UNTERSTÜTZE UNS JETZT AUF
KICKSTARTER





WIE VIELE ANGRIFFE KANN DEIN CHARAKTER MACHEN?

Charaktere können normalerweise **einmal pro Runde** angreifen, und das nur mit Talenten oder Kräften, die sie noch nicht zuvor in der Runde zur Verteidigung verwendet haben.

WIE OFT KANN DEIN CHARAKTER SICH VERTEIDIGEN?

Sooft, wie er angegriffen wird. Wenn dein Charakter angegriffen wird, wählst du ein passendes **Attribut** aus, mit dem er sich verteidigen kann. Du kannst nur einen Verteidigungswurf pro Angriff machen, der gegen den Charakter ausgeführt wird, und das Attribut, das du auswählst, darf nicht schon zuvor in der Runde für einen Angriff oder zur Verteidigung verwendet worden sein.

Die Kräfte *Panzerung* und *Mentaler Schild* sind Ausnahmen von dieser Regel. Beide können mehrmals zur Verteidigung verwendet werden. Allerdings liefern sie -1W weniger für jedes Mal, das sie in der gleichen Runde zur Verteidigung eingesetzt werden.

IST DEIN CHARAKTER GUT ODER BESSER?

Angriffe, die die Verteidigung des Ziels erreichen oder übertreffen, fügen den **Resistenzen** des Ziels Schaden zu. Das Ausmaß an Schaden hängt von der **Erfolgsstufe** des Angriffs ab.

Außerhalb des Kampfes werden nur die ersten drei Erfolgsstufen verwendet.





TABELLE ERFOLGSTUFEN

ERFOLGSSTUFEN	ERFOLGSMAB	SCHADEN
Normaler Erfolg	Zielwert erreicht	1W
Großer Erfolg	Zielwert um 6 oder mehr Punkte übertroffen	2W
Überragender Erfolg	Zielwert um 12 oder mehr Punkte übertroffen	3W
Überragender Erfolg +	Zielwert um 18 oder mehr Punkte übertroffen	4W
Überragender Erfolg ++	Zielwert um 24 oder mehr Punkte übertroffen	5W
Überragender Erfolg +++	Zielwert um 30 oder mehr Punkte übertroffen	6W

11

RAUTSCH!

Jeder verursachte Würfel **Schaden** wird von den Resistenzen des Ziels abgezogen. Wenn z. B. deine *Haltung* vor dem Angriff den Wert 3W hatte, und dein Charakter 1W Schaden erhält, beträgt sein neuer Wert in *Haltung* nur noch 2W.

In den meisten Fällen können Spielende, deren Charaktere mehr als einen Würfel Schaden erleiden, sich entscheiden, diese auf mehrere Resistenzen aufzuteilen.

Welche Resistenzen von einem Angriff betroffen sind, hängt von der Art des Angriffs, der erzählerischen Herangehensweise des Verteidigers und der Entscheidung der Spielleitung ab.

Charaktere sind effektiv kampfunfähig, wenn eine ihrer Resistenzen auf 0W oder weniger fällt.

Angriffe sind entweder **physisch**, **sozial** oder **mental**. Grundsätzlich wird Schaden, der von diesen Angriffsarten zugefügt wird, wie folgt angewendet:

 **Physischer Schaden:** Wird von **Haltung**, **Zähigkeit** oder **Reaktion** abgezogen.

 **Mentaler Schaden:** Wird von **Haltung** oder **Wille** abgezogen.

 **Sozialer Schaden:** Wird von **Haltung** abgezogen.

Die oben genannten Richtlinien gelten nicht immer. Einige Kräfte erzwingen bestimmte Arten von Schaden, auch wenn sie letztendlich physisch sind. Schaden, der durch die Kraft *Binden* (die Gegnerinnen fesselt oder behindert) entsteht, kann beispielsweise nur *Haltung* und *Reaktion* zugefügt werden. Solche Ausnahmen sind in der Beschreibung der individuellen Kräfte aufgelistet.

Auch wenn die Art eines Angriffs eine Reihe von Optionen für die Anwendung von Schaden bestimmt, hat das Ziel des Angriffs oft viel narrative Freiheit, um festzulegen, wie der Schaden tatsächlich angewendet wird. Indem es auswählt, welche Resistenzen Schaden erleiden, kann das Ziel des Angriffs den Kampf erzählerisch mitgestalten. Die Spielleitung hat immer das letzte Wort, ob die Entscheidungen des Verteidigers erzählerischen Sinn ergeben oder unzulässig sind.





WAS GESCHIEHT NOCH?

REAKTIONSSCHADEN UND INITIATIVE

Für Charaktere, deren **Reaktion** durch einen Angriff verringert wird, muss ihre **Initiative** zu Beginn der nächsten Runde neu gewürfelt werden. Für Charaktere, die *Super-Geschwindigkeit* oder *Super-Sinne* anstelle von Reaktion verwenden, um ihre Position in der Kampfreihenfolge zu bestimmen, muss der Wurf bei Reaktionsschaden nicht wiederholt werden.

RÜCKSTOß

Es ist typisch für das Superhelden- und Action-Genre, dass Helden und Heldinnen herumgeschleudert werden. Charaktere in **Supers!** fliegen pro 1W Schaden auf die Resistenz Zähigkeit, den sie erleiden, 1,5 m weit zurück.

Rückstoß ist normalerweise nur Optik und verursacht keinen zusätzlichen Schaden. In einigen Fällen kann die Spielleitung allerdings eine andere Entscheidung fällen. Ein Charakter, der durch einen Stoß von einem 30 Stockwerke hohen Gebäude stürzt, muss eine Zähigkeitsprobe gegen einen relativ hohen Zielwert ablegen, wenn er keine Möglichkeit findet, seinen Sturz zu bremsen...

ERHOLUNG

Charaktere erhalten ihre Resistenzen schnell wieder zurück.

☞ **Resistenzen unter 0W** erholen sich mit einer Geschwindigkeit von 1W pro Stunde.

☞ **Resistenzen auf 0W** oder darüber erholen sich mit einer Geschwindigkeit von 1W pro 10 Minuten.

Charaktere erhalten ihre Resistenzen eine nach der anderen zurück und du darfst selbst die Reihenfolge bestimmen, in der sich dein Charakter erholt.

DAS WAARS?

Ja – und nein: Das ist alles was du brauchst, um losspielen zu können. Die erweiterten Regeln umfassen noch einige Elemente, mit denen du Konflikte noch abwechslungsreicher gestalten kannst. Einige davon kommen auch in diesem Schnellstarter zur Anwendung. Dies sind z. B:

☞ **Ausgleich:** Mit einem Ausgleich kann ein Attribut modifiziert werden. In diesem Fall wird eine seiner Einsatzmöglichkeiten um 1W erhöht und eine andere um denselben Wert reduziert.

☞ **Boosts:** Boosts sind Verbesserungen von Attributen, um sie stärker oder dynamischer zu machen. Meistens sind sie auf bestimmte Umstände beschränkt.

☞ **Kampfmanöver:** Kampfmanöver sind Aktionen, die anstelle eines Standardangriffs ausgeführt werden können. Dazu gehört: *Spezialeffekt*, *Kritischer Schlag*, *Voller Angriff*, *Volle Verteidigung*, *Ring* und *Zerbrechen*.



-  **Kompetenzwürfel:** Kompetenzwürfel sind Würfel, mit denen Spezial-Aktionen ausgeführt oder (einige) Vorteile aktiviert werden. Außerdem können sie während des Spiels die Würfelproben beeinflussen.
-  **Komplikationen:** Komplikationen sind Einschränkungen, die Attribute abschwächen oder ihre Verwendung unter bestimmten Umständen einschränken können. Kräfte mit Komplikationen erhalten als Entschädigung für die Beschränkung einen Bonus auf ihre Stufe.
-  **Nachteile:** Nachteile sind Hindernisse, die die Leistungsfähigkeit des Charakters beeinträchtigen. Wenn ein Charakter bei der Charaktererstellung Nachteile in Kauf nimmt, erhält er mehr Ressourcen, mit denen er weitere Attribute kaufen kann.
-  **Spezial-Aktionen:** Eine Spezial-Aktion ist ein Boost oder eine Kraft (immer in Verbindung mit einer bereits vorhandenen Kraft), die vorübergehend durch das Ausgeben von Kompetenzwürfeln erlangt wurde.
-  **Spezialeffekte:** Ein Spezialeffekt ist ein Angriff, der anstelle von Schaden einen anderen Effekt verursachen soll. Es wird ein Großer Erfolg benötigt, damit der Effekt eine Runde lang anhält. Mit einem Überragenden Erfolg hält der Effekt eine ganze Szene (oder länger) an.
-  **Temporäre Kompetenzwürfel:** Temporäre Kompetenzwürfel sind Bonuswürfel, die durch verschiedene Kräfte und Situationen gewährt werden. Sie werden wie Kompetenzwürfel eingesetzt. Wenn sie nicht eingesetzt werden, verschwinden sie jedoch am Ende der Runde oder der Szene (abhängig davon, wie sie erworben wurden).
-  **Vorteile:** Vorteile sind Extras, Ressourcen und andere Verbesserungen, die Charakteren den letzten Schliff geben und sie effektiver machen.





BEISPIELCHARAKTERE

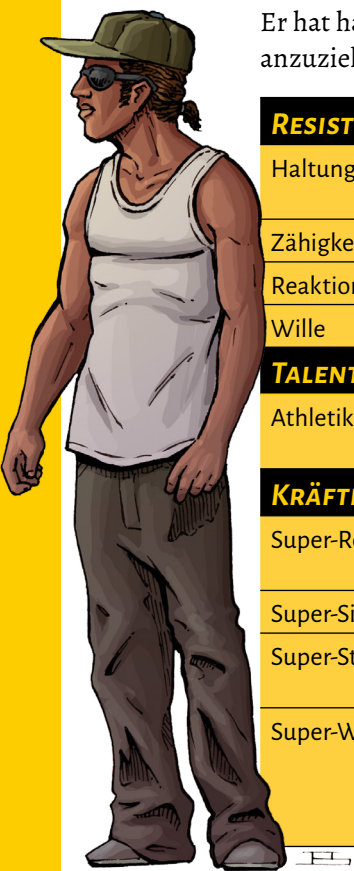
Folgende Charaktere bieten wir dir für ein kleines Testspiel an. Die Beschreibung ihrer Attribute, und was du damit erreichen kannst, steht ebenfalls dabei. Überlege dir bitte selber, wer oder was sich hinter den Masken und Kostümen der Charaktere verbirgt, und was ihre Motivation ist.

Wenn Charaktere keine Vorteile, Nachteile oder oW im Kompetenz-Pool haben fehlen diese Angaben einfach.

SIMBA, TIER-AVATAR

Simba ist ein Tier-Avatar und besitzt die Eigenschaften eines Löwen: Seine Kampfkraft, Schnelligkeit und seine Sinne machen ihn normalen Menschen überlegen.

Er hat sich bisher erfolgreich dagegen gewehrt, ein „passendes Kostüm“ anzuziehen, was Designer und Model immer wieder Anlass zu Kritik gibt.



RESISTENZEN

Haltung	2W	Simba ist recht selbstbewusst und vertraut den eigenen Fähigkeiten.
Zähigkeit	4W	Simbas Zähigkeit ist fast übermenschlich.
Reaktion	3W	Simba hat Instinkte und Reflexe eines Löwen.
Wille	2W	Simba ist halbwegs willensstark.

TALENTE

Athletik	2W	Simba trainiert regelmäßig, so dass er es auch mit Profis aufnehmen kann.
----------	----	---

KRÄFTE

Super-Rennen	3W	Simba kann 160 Kilometer pro Stunde laufen und dieses Tempo auch länger durchhalten.
Super-Sinne (Geruch)	3W	Simbas Geruchssinn ist extrem gut ausgeprägt.
Super-Stärke	3W	Die Kraft des Löwen erlaubt es Simba, ein großes Auto oder einen Elefanten anzuheben.
Super-Waffen	3W	[Zähne und Klauen, Komplikation: Berührungsangriff] Im Nahkampf werden Simbas Zähne und Finger zu Klauen und Löwenzähnen, die gefürchtete Waffen darstellen.





DURENDAL, VERBRECHENSBEKÄMPFER

Durendal ist ein halblegalen weil selbst ernannter Verbrechensbekämpfer. Er ist es gewohnt, in den Straßen der Großstadt einen einsamen Kampf gegen das Böse zu führen.

Es war nicht leicht in den Vertrag schreiben zu lassen, dass es keine Nahaufnahmen seines Gesichts geben sollte.

RESISTENZEN

Haltung	2W	Durendal ist recht selbstbewusst und vertraut seinen Fähigkeiten.
Zähigkeit	2W	Durendal weiß, dass er immer weiterkämpfen muss, es ist niemand da, der ihm den Rücken frei hält.
Reaktion	3W	Durendal verdankt seine außergewöhnliche Reaktion jahrelangem Training.
Wille	3W	Durendal wurde durch den regelmäßigen Kampf gegen das Böse gestählt.

TALENTE

Akademisches Wissen	3W	Als Historiker hat Durendal eine gute Ausbildung, die sich auch über verschiedene Wissensgebiete erstreckt. Langjährige Erfahrungen haben ihm außergewöhnliche Fertigkeiten verliehen, um Verbrecher zu überführen, ihre Spuren aufzufinden und sich ihnen auch im Kampf zu stellen:
Athletik	3W	
Ermittlung	3W	
Eindringen	3W	
Kämpfen	3W	
Schießen	3W	

KRÄFTE

Super-Waffe	3W	[Komplikation: Gegenstand (Schwert)] Wenn Durendal mit dem Schwert angreift, würfelter auf die Kraft Super-Waffe.
-------------	----	--

NACHTEILE

Geheimnis (Identität)		Da Durendal ein in der Öffentlichkeit stehender Politiker ist, möchte er seine wahre Identität geheim halten. Wenn diese enthüllt würde, könnte das für ihn schwerwiegende Konsequenzen haben.
-----------------------	--	--





ENIGMA, KÄMPFERIN

Enigma ist eine Kämpferin für „Recht und Gerechtigkeit“. Sie sieht sich als verlängerten Arm des Gesetzes und Beschützerin derjenigen, um die sich sonst niemand kümmert.

Selbst auf der Bühne ist sie nur schwer zurückzuhalten, wenn der spottende Musiker-Juror wieder einen anderen Kandidaten grundlos niedermacht.

RESISTENZEN		
Haltung	3W	Enigma ist extrem selbstbewusst und sich ihrer Fähigkeiten sehr sicher.
Zähigkeit	3W	Enigma besitzt die Ausdauer einer Elitesportlerin.
Reaktion	3W	Enigma hat die Reflexe einer Kampfkunst-Meisterin.
Wille	3W	Enigma ist extrem willensstark.
TALENTE		
Athletik	3W	Enigma ist außergewöhnlich gewandt.
Kämpfen	3W	Enigma ist eine erfahrene Kämpferin, die verschiedene Kampftechniken beherrscht. Boost: Zusätzliche Wirkung gegen mehrere Gegner 1W: Enigma ist darauf trainiert, gegen mehrerer Gegner gleichzeitig zu kämpfen und darf dann Kämpfen mit 5W verwenden. Boost: Geteilte Aktion 1W: Enigma kann eine zusätzliche Aktion ausführen. Für die zweite Verwendung des Talentes Kämpfen in einer Runde würfelt sie nur mit 2W.
Präsenz	3W	Enigma kann durch ihr Auftreten ihre Gegner:innen beeindrucken.
KRÄFTE		
Panzerung	2W	Enigma trägt eine Körperpanzerung. Diese Kraft kann sie zweimal pro Runde zur Verteidigung verwenden. Allerdings verteidigt die Panzerung gegen den zweiten Angriff nur noch mit 1W. Eine neue Runde beginnt sie wieder mit Panzerung 2W.
Regeneration	2W	Enigma heilt besonders schnell. Sie kann diesen Wert zur Verteidigung nutzen oder ihn nutzen um bereits erlittenen Schaden zu regenerieren: Würfle zwei Würfel: für je sechs Punkte, die beim Würfelwurf erzielt wurden, erhält Enigma 1W in entweder <i>Reaktion</i> oder <i>Zähigkeit</i> (deine Wahl)



**VORTEILE**

War das schon alles?

Enigmas jahrelanges Training macht sich bezahlt: Wenn eine Resistenz auf 0W oder darunter sinkt, kann sie einen Kompetenzwürfel (aus dem Kompetenz-Pool) ausgeben, um sich zu erholen und die Resistenz sofort auf 1W zu heben.

NACHTEILE

Kleinere Geistige Einschränkung:

1W

Enigma muss jede Herausforderung annehmen.

Geringfügig Blindwütig (im Kampf):

1W

Im Kampf gerät Enigma in (blindwütigen) Zorn. Sie muss eine *Haltungs-* oder *Willensprobe* gegen einen Zielwert von 10 schaffen, um nicht in Rage zu geraten und auf das nächstbeste Ziel zu zustürmen.



UNTERSTÜTZE UNS JETZT AUF
KICKSTARTER





BWINDI, FORMWANDLER

Bwindi kann sich in Menschenaffen verwandeln, die unterschiedliche Kräfte ermöglichen – je nach Größe und körperlichen Möglichkeiten des Affen.

Über die Plastikaxt und die Rüstungsteile, die ihm die Requisite aufgeschwatz hat, „damit er ein bißchen mehr her macht“, ist Bwindi sehr unglücklich.

RESISTENZEN

Haltung	1W	Bwindis Haltung entspricht der eines normalen Menschen.
Zähigkeit	3W	Bwindi ist durch extremes Training abgehärtet, so dass seine Zähigkeit außergewöhnlich ist.
Reaktion	3W	Bwindi hat außergewöhnlich geschulte Reflexe, die ihn sehr schnell reagieren lassen.
Wille	1W	Bwindis Wille entspricht der eines normalen Menschen.

TALENTE

Athletik	3W	Bwindi hat als Affe und Mensch außergewöhnliche Fähigkeiten. Wenn es darum geht, eine Herausforderung mit Klettern zu meistern, kann er sogar mit 5W würfeln.
Aufmerksamkeit	2W	Bwindis Sinne sind hervorragend geschult.
Eindringen	3W	Bwindi ist außergewöhnlich geübt darin, an Orte zu gelangen, zu denen er möchte.

KRÄFTE

Gestaltwandel	3W	[Komplikation: Eingeschränkte Form (Affen und Menschenaffen)] Bwindi kann die Gestalt von Affen oder Menschenaffen annehmen. Je nachdem welche Form Bwindi wählt, wird die <i>Athletik</i> verbessert oder die <i>Super-Stärke</i> verliehen (s. u.).
Super-Talent (Athletik)	5W	[Komplikation: Tragkraft wird nicht verbessert, Komplikation: Nur in kleiner Affenform] In der Gestalt eines kleinen Affen verbessert sich Bwindis <i>Athletik</i> auf 5W – da es sich um eine Kraft handelt, kann der Charakter alle 5 Würfel zur Bestimmung der Erfolgsstufe benutzen.
Super-Stärke	5W	[Komplikation: Nur in Menschenaffenform] In der Gestalt eines Menschenaffen wird Bwindi super-stark!

**VORTEILE**

Glückspilz	Bwindi hat einfach Glück: Einmal pro Spielsitzung kann eine beliebige Probe wiederholt werden.
Tierfreundschaft	Bwindi hat ein besonderes Geschick im Umgang mit Tieren und weiß, was sie denken und fühlen. Außerdem können die Tiere auch Bwindi verstehen. Normale Tiere reagieren automatisch freundlich auf Bwindi. Daher kannst du einmal pro Szene eine Probe wiederholen, bei der mit Tieren interagiert wird

NACHTEILE

Arm	Bwindi ist immer pleite. Selbst wenn Bwindi Geld bekommt, wird es schnell wieder ausgegeben – ohne etwas sinnvolles davon zu haben. Arme Charaktere erleiden zudem in bestimmten sozialen Kreisen und Situationen möglicherweise einen Abzug von $-1W$.
Kleinere Soziale Einschränkung (Unansehnlich)	Bwindi hat immer unattraktiv machende affenartige Züge. In bestimmten sozialen Situationen erleidest du bei Proben einen Abzug von $-1W$.





SOMBRA, ENERGIEMANIPULATOR

Sombra ist ein Energiemanipulator, der Schatten erschaffen, formen und verändern kann. Außerdem kann er seinem Körper eine Schattenform geben, die ihm besondere Kräfte verleiht.

Der Designer versucht ihm sehr penetrant einen Beratervertrag über sein “Outfitting” anzubieten – und ist gar nicht einverstanden mit der Farbwahl seines Kostüms.

RESISTENZEN		
Haltung	2W	Sombras Haltung ist hervorragend, da er es gewohnt ist, mit Stress klarzukommen.
Zähigkeit	2W	Sombras Zähigkeit ist hervorragend, da er aktiver Sportler ist.
Reaktion	3W	Sombras bewegt sich außergewöhnlich schnell – wie ein Schatten.
Wille	2W	Sombras Kontakt mit willensstarken Personen hat für eine hervorragend geschulte Willensstärke gesorgt.
TALENTE		
Eindringen	2W	Sombra hat durch praktische Anwendung hervorragend gelernt, dorthin vorzustößen, wo man ihn nicht haben möchte.
KRÄFTE		
Energieform (Schatten)	3W	Sombra kann sich in einen Schatten verwandeln, in dieser Form kann er sich mit einer Geschwindigkeit von 30 km/h bewegen. Dennoch erleidet er Schaden durch physische Angriffe. Einige seiner Kräfte kann er nur anwenden, wenn er vorher die Kraft <i>Energieform (Schatten)</i> aktiviert hat.
Energiemanipulation (Schatten)	3W	Sombra kann Schatten erschaffen sowie manipulieren und damit auch Gegner angreifen oder desorientieren. Er kann aber auch die Intensität bestehende Schatten erhöhen oder verringern.
Dehnen	3W	[Komplikation: Nur in Energieform] Wenn Sombra seinen Körper in seine Schattenform verwandelt hat, kann er diesen Körper oder Teile davon bis zu 12 Meter dehnen.
KRÄFTE		
Super-Sinne (Dunkelsicht)	3W	Auch im Dunkeln kann Sombra hervorragend sehen.
Teleportation	3W	[Komplikation: Nur von Schatten zu Schatten, Komplikation: Nur in Energieform] Sombra kann Schatten als Portale zu anderen Schatten nutzen, wenn er sich in seine Schattenform verwandelt hat.





KRÄFTE

Körperlosigkeit

3W

[Komplikation: Nur in Energieform] Wenn Sombra seinen Körper in seine Schattenform verwandelt hat, kann er ihn auch gänzlich substanzlos werden lassen. Dann kann er durch Wände und andere physische Barrieren gehen. Physische Angriffe (Kugeln, Pfeile, Fäuste etc.) passieren ebenfalls seinen Körper. Energieangriffe können ihn normal verletzen. Sombra ist auch körperlos noch sichtbar, aber seine Gestalt wird blass und verschwommen.

21

AUFTRIIT FÜR DIE HELDEN!

Dieses Szenario kann der Anfang einer langen und erfolgreichen Heldenkarriere sein. Die Charaktere haben sich aus den unterschiedlichen Gründen dazu entschlossen, in einer Show aufzutreten. Vielleicht brauchen sie das Geld, das sie mit einem Vertrag verdienen können, wollen berühmt werden oder haben eine Wette verloren. Vielleicht wollen sie aber auch nur einen netten Kerl oder das Mädchen von nebenan beeindrucken.

In diesem Szenario habt ihr die Gelegenheit, das Kampfsystem von **Supers!** auszuprobieren. Dazu könnt ihr die vorstehenden Charaktere nutzen. Im vollständigen Regelsystem erhaltet ihr alles notwendige, um eigene Charaktere zu erstellen.



DEN RAHMEN ABSTECKEN

Was auch immer der Grund dafür war, jetzt steht ihr auf der Bühne von „Germany's Next Superhero“ – der neuesten Castingshow im Privatfernsehen. Drei Juroren werden euch bewerten: ein bekanntes (ehemaliges) **Super-Model**, das vor allem auf euren „Stil“ schaut. Ein in einen malvenfarbenen Anzug gekleideter **Designer**, der sich vor allem für eure Kostüme und euren „Look“ interessiert.

„SOLDATEN LERNEN, IM TEAM ZU ARBEITEN EIN TEAM, DAS DIE ARBEIT AUFTEILT UND SICH DARAUF VERLÄSST, DASS JEDER SEINE AUFGABE ERFÜLLT, IST VIEL EFFEKTIVER ALS EINS, IN DEM JEDER EINZELNE VERSUCHT, JEDEN ASPEKT ABZUDECKEN.“

– MRCUS SAKEY, DIE ABNORMEN

„WIR SIND HIER NICHT BEI ,DEUTSCHLAND SUCHT DAS MITTELMAß.“

– DIETER BOHLEN





Und dann ist da noch ein bekannter **Musiker** und Juror diverser Casting-Shows, der für sein Mundwerk berühmt und gefürchtet ist. Für die Verlierer der zweiten Runde hatte er vor allem Spott und Häme übrig.

Ihr wisst noch nicht, was euch bei „Germany's Next Superhero“ erwartet, denn dies ist die erste Staffel. Und um es spannender zu machen, ist die Vorstellung sogar live. Was immer ihr auch tut – es geht direkt auf Sendung.

In der ersten Runde der Show wurden die Kandidatinnen und Kandidaten vorgestellt und durften kurz ihre Fähigkeiten präsentieren. In der zweiten Runde sollten alle ein paar Kunststücke vorführen und Prüfungen absolvieren – leider mussten auch die Ersten die Show verlassen.

Jetzt beginnt die dritte Runde und außer euch ist derzeit nur noch *Schrottbob* im Rennen, ein gewaltiger Roboter mit martialischen Waffen. Ihr wisst aber auch, dass der „Roboter“ nur das Exoskelett für **Alex** ist, eine fünfzehnjährige sommersprossige Göre. Die mit einer blauen Latzhose bekleidete Alex hat zwischen den Runden immer mal wieder Schrottbob verlassen, um sich mit euch zu unterhalten und Unmengen Cola in sich hinein zu schütten. Sie scheint ein wahres Robotik-Genie zu sein und mit wenigen Handgriffen hat sie dafür gesorgt, dass der Getränkeautomat alles kostenlos ausgibt.

Nun steht ihr bald erstmals von der Jury und seid gespannt, was euch erwartet. Zum Glück hat das Los entschieden, dass Schrottbob vor euch auf die Bühne muss. Und so hockt ihr hinter der Bühne vor den Monitoren und schaut zu, was geschieht. Noch während der Designer die Farben der Lackierung von Schrottbob bemängelt, hebt dieser plötzlich seinen Arm und eine Rakete löst sich. Sie zischt zwischen den Juroren hindurch, explodiert vor den Zuschauerreihen in einer Rauchwolke und Panik bricht aus.

Schnappt eure Würfel und würfelt **Initiative!**

Nach den Charakteren und Schrottbob agieren die „Statisten“. Folgende Szenen könnten sich ereignen. Baue sie ein, wenn Schrottbob und die SCs agiert haben, oder lass dich von ihnen für eigene Szenen inspirieren.

Behalte auch im Blick, was die Aktionen und Angriffe der Charaktere für Auswirkungen haben könnten. Wirft einer von ihnen einen Tisch nach Schrottbob – ohne diesen zu treffen, dann könnte der Tisch woanders aufschlagen und vielleicht eine Tür blockieren, durch die gerade Menschen flüchten wollen.

Wichtig ist natürlich auch: Wer superstark ist, der braucht keine Proben zu machen, um Tische oder andere Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

🗨️ An den Türen kommt es zu Gedränge, als die Menge panisch den Raum verlässt. Jemand wird zu Boden gestoßen und bleibt hilflos liegen, als bereits eine weitere Horde Menschen heranstürmt.

🗨️ Die Hündchen des „Designers“ zwei vorlaute Chihuahuas namens Pedro und Petra rennen kläffend zwischen Schrottbobs Beinen herum und versuchen ihr Herrchen zu verteidigen, das sich hinter einem Vorhang versteckt hat.





Schrottbob achtet nicht auf die kleinen Kläffer und wenn nicht jemand eingreift, dann drohen sie platt wie Tortillas zu enden.

- Ein Mitglied der Jury versucht sich hinter einem umgestürzten Tisch zu verstecken, obwohl dieser kein Hindernis für Schrottbob darstellt.
- Ein herabfallender Scheinwerfer erwischt eine panisch herumlaufende Kamerafrau, die daraufhin bewusstlos zwischen den Charakteren und Schrottbob liegen bleibt.
- Das Juroren-Model ist mutig oder dumm genug, um auf Schrottbob zuzugehen und beruhigend auf ihn einzureden. Leider bleibt dies erfolglos, aber das Model steht nun gefährlich nah an dem Amok laufenden Roboter.
- Einer der sich von Schrottbob bedrängt fühlenden Juroren schnappt sich einen Kabelträger und hält den vor Angst schlotternde Mann wie einen Schutzschild vor sich was seine Karriere abrupt beenden wird.
- Alex funkt aus dem Inneren des Schrottbobs um Hilfe – und bestätigt damit, dass sie unschuldig am Amoklauf der Maschine ist.
- Ein Techniker macht sich an einer für eine der nächsten Spiele vorgesehenen Kanone zu schaffen und zielt damit auf Schrottbob. Entscheide selber, ob Schrottbob dies als Bedrohung auffasst und sich diesem Ziel zuwendet – und was eventuell aus der Kanone abgeschossen wird: Konfetti, schleimiger Glibber oder eine echte Kugel (Super-Waffe 2W).

Der Hintergrund des Ganzen: Das Ziel des Amok laufenden Schrottbob ist der Musiker unter den Juroren. Allerdings ist Schrottbobs Erbauerin Alex unschuldig, denn die KI ihres Exoskeletts wurde von einem Hacker übernommen, der ihr ein neues Ziel gibt: den unbeliebten Juror zu eliminieren. Die Motivation des Hackers ist die Liebe zu Isabelle, eine der vielen Ex-Frauen des Jurors, die sich an ihm rächen möchte. Vielleicht hast du ja Lust, die Suche nach Isabelle und ihrem Freund, dem Super-Hacker, in deiner Spielrunde fortzuführen.

SCHROTTBOT

Schrottbob ist das Konstrukt von Alex(andra) Salber, einem jungen Computer- und Technikgenie. Er ist ein Exoskelett inklusive Künstlicher Intelligenz (KI), das von Alex selber gesteuert wird. Die KI übernimmt nur Hilfsfunktionen, auch wenn sie die Voraussetzung hat, den ganzen Anzug zu steuern, falls es zu einem Notfall bei der „mensch-





lichen Bedieneinheit“ kommt. Dies wird von einem Hacker ausgenutzt, der der KI die Steuerung überträgt, was Alex leider vorübergehend hilflos macht. Insofern stellen die unten aufgeführten Werte Schrottbots so dar, wie er nach der Übernahme durch die KI funktioniert. Seine martialischen Waffen täuschen, sie dienen nur der Unterstützung der Show und selbst die abgefeuerte Rakete hat nur einen Nebel erzeugt.

RESISTENZEN		
Haltung	4W	Schrottbots Haltung entspricht dem Gipfel menschlicher Perfektion.
Zähigkeit	5W	Schrottbots Zähigkeit ist jenseits von dem, was menschenmöglich ist.
Reaktion	5W	Schrottbots Reaktion ist jenseits von dem, was menschenmöglich ist.
Wille	3W	Schrottbots Wille entspricht dem eines außergewöhnlich gut geschulten Menschen.
TALENTE		
Akademisches Wissen	3W	Schrottbots Datenbänke bieten einen großen Wissensschatz.
Technologie	4W	Alex Kenntnisse machen sie zu einem der landesweit besten Techniker. Zum Glück kann Schrottbots nicht darauf zugreifen. (4W wegen Super-Wissenschaft)
KRÄFTE		
Fliegen	3W	[Komplikation: Gegenstand (Rüstung)]* Schrottbots kann mit einer Geschwindigkeit von 160 km/h fliegen.
Lebenserhaltung	2W	[Komplikation: Gegenstand (Rüstung)]* Schrottbots Rüstung schützt ihren Träger, so dass er in lebensfeindlichen Umweltbedingungen überleben kann.
Super-Stärke	3W	[Komplikation: Gegenstand (Rüstung)]* Schrottbots hat ein phänomenales Hebevermögen, so dass er bis zu 2,4 Tonnen heben kann.
Panzerung	4W	[Boost: Wegstecken, Komplikation: Gegenstand (Rüstung)]* Schrottbots kann diese Kraft viermal mal pro Runde zur Verteidigung verwenden. Allerdings verteidigt die Panzerung gegen den zweiten Angriff nur noch mit 3W, gegen den dritten Angriff mit 2W und gegen den vierten Angriff mit 1W. Eine neue Runde beginnt er wieder mit Panzerung 4. Der Boost Wegstecken ermöglicht es Schrottbots, Zählungsschaden abzuwenden, indem der diesen von der Panzerung abzieht. Dieser Schaden muss jedoch repariert werden, damit der volle Panzerungswert wiederhergestellt wird.



KRÄFTE

Super-Wissenschaft	4W	Alex kann auch seltsame Apparaturen und neue Technologien erschaffen und könnte selbst außerirdische Technologie verstehen und benutzen. Die Kraft kann anstelle von Technologie verwendet werden, ist aber eine Kraft, unterliegt also nicht den Einschränkungen eines normalen Talents. Zum Glück kann Schrottbots nicht darauf zugreifen.
Super-Hirn	3W	<i>* Alex hat diese Kräfte nur, solange sie in der Rüstung steckt.</i> [Komplikation: Gegenstand (Rüstungs-KI)]* Schrottbots KI gibt ihm (oder seinem Träger) einen außergewöhnlichen hohen IQ. Damit können auch komplexe Gleichungen mit unglaublicher Geschwindigkeit berechnet werden.

VORTEILE

War das schon alles?	Schrottbots Selbstreparaturmechanismen sind ausgezeichnet: Wenn eine Resistenz auf 0W oder darunter sinkt, kann er einen Kompetenzwürfel (aus dem Kompetenz-Pool) ausgeben, um sich zu erholen und die Resistenz sofort auf 1W zu heben.
----------------------	--

NACHTEILE

Keine

KOMPETENZ-POOL

1W

DER FEIND IM INNEREN

Wenn ihr mehr Spielende als Charaktere habt, oder sich einer der Spielenden auf ein Experiment einlassen möchte, dann könnte er auch Alex spielen, die sich im Inneren Schrottbots gegen die Übernahme ihrer Rüstung wehrt. Dazu stehen ihr allerdings nur das Talent Technologie oder die Kraft Super Wissenschaft zur Verfügung. Im Gegenzug kann Schrottbots Alex nicht angreifen oder schaden.

Wenn du Alex in dieser Rolle ins Spiel einbringen möchtest, agiert sie, nachdem die Charaktere und Schrottbots gehandelt haben, aber vor den „Statisten“. Sollte das Gleichgewicht des Kampfes zu schnell zu Gunsten der Charaktere kippen, könntest du Schrottbots einen zusätzlichen Würfel für seinen Kompetenz-Pool gönnen.

Ähnlich kannst du auch verfahren wenn du für den Spieltest nur zwei oder drei Spielende zusammen bekommst: Dann könntest du Schrottbots Kompetenzpool auf 0 reduzieren, so dass er sich nicht mehr mit dem Vorteil *War das schon alles* wieder aufrappeln kann.



UNTERSTÜTZE UNS JETZT AUF
KICKSTARTER

**WELCHE
KRÄFTE
STECKEN IN
DIR?**



WWW.PRO-INDIE.COM

WWW.SUPERHELDENROLLENSPIEL.DE

WWW.KICKSTARTER.COM/PROJECTS/DAMMI/SUPERS-DEUTSCHE-AUSGABE

WILLKOMMEN BEI SUPERS!

Heldinnen und Gefahren, die jedes normale menschliche Maß weit überragen!

Geschichten, die direkt den bunten Seiten der Comics oder den überlebensgroßen Bildern des Kinos entsprungen zu sein scheinen!

Der Stoff für legendäre Abenteuer – und legendäres Rollenspiel. **Supers!** präsentiert ein ebenso elegantes wie flexibles System, das in wenigen Schritten zu euren ganz persönlichen Helden und ihren unglaublichen Taten führt.

Supers! basiert auf einem einfachen Regelwerk, dessen transparente Pool-Mechanik von der hartgesottenen Privatdetektivin beim Boxkampf bis zum unsterblichen Halbgott bei der Verteidigung eines Eismondes alles darstellen kann – und zwar ohne endlose Würfelorgien oder stundenlanges Blättern in Regelwerken und Tabellen.

Supers! enthält alles, was ihr für die Erschaffung eurer ganz persönlichen Heldinnen, die Abwicklung ihrer Herausforderungen und Kämpfe sowie das Leiten und Gestalten von Abenteuern braucht.



AUßERDEM FINDET IHR IN SUPERS!:

 **Supers!** enthält alles, was ihr für die Erschaffung eurer ganz persönlichen Heldinnen und Helden, die Abwicklung ihrer Herausforderungen und Kämpfe sowie das Leiten und Gestalten von Abenteuern braucht - inklusive zahlreicher zusätzlicher Regelvarianten und stilistischen Stellschrauben, die es den Helden erlauben, genau in dem Bereich zwischen grimmigen Realismus und kosmischer Epik zu agieren, den eure Abenteurer verlangen!

 **Supers!** eignet sich für alle Superhelden-Genres, in denen Action- und Superheldinnen agieren – seien es die Tempel vorzeitlicher Königreiche, die Art-Deco-Wolkenkratzer des 20. Jahrhunderts, die Großstädte unserer Gegenwart oder die gewaltigen Stahlplaneten galaktischer Imperien!

... und jetzt braucht ihr außer einer Handvoll normaler Würfel und etwas Notizmaterial nur noch ein paar Freundinnen und Freunde für eure ersten Abenteuer in den bunten Welten der Heldinnen von **Supers!**



WWW.SUPERHELDENROLLENSPIEL.DE

PROINDIE

