

IMPRESSUM

TEXT UND ENTWICKLUNG

Aldo J. Regalado, Rus Boyd und Simon Washbourne

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer und Alexander Rabe

ZUSÄTZLICHE INHALTE

Bjorn Beckert, Werner H. Hartmann und Stefan Küppers

LEKTORAT

Florian Schwennsen

ILLUSTRATIONEN

Jeshields

ILLUSTRATION LOGO SUPERHELD

Per Folmer

LAYOUT, GESTALTUNG & LOGODESIGN

Dominik Pielarski

REDAKTION

Carsten Damm und Dominik Pielarski

BESONDEREN DANK AN:

Dennis Bartel und Oliver Berger sowie Badweed Growtall, Fedor L., Philip S. und Lukas Feinweber

SUPERS! © 2014–2022

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 *Alegreya & Alegreya Sans* von Juan Pablo del Peral;
Star Guard von Iconian Fonts; *Komika* von Vigilante Typeface Corporation und
dPoly Block Dice von Pixel Sagas.

Gedruckt von Standart impressa – www.standart.lt – Vilnius, Litauen



PROINDIE



INHALT

Vorwort	6
Anders als die Anderen#1	8
Willkommen bei Supers!	9
KAPITEL 1: DAS SPIEL	10
Die Würfel	12
Das Charakterblatt	13
Spielwerte für weniger	
wichtige Charaktere	16
Aktionen ausführen	17
Würfeln	17
Vergleichende Proben	17
Einfache Proben	17
Erfolgsstufen	18
Situationsmodifikatoren	18
Kompakte Erfolgstabelle	21
Helfen	21
Kompetenz-Pool	22
Temporäre Kompetenzwürfel	23
Kämpfen	24
Den Rahmen abstecken	24
Runden	24
Initiative	24
Aktionen	25
Verzögerte Aktion	25
Angriffe	25
Verteidigen	26
Physische Angriffe	27
Soziale Angriffe	27
Mentale Angriffe	27
Flexible Verteidigung	27
Keine passende Verteidigung	28
Angriffe abwickeln	28
Schaden	28
Schaden anwenden	29
Reaktionsschaden und Initiative	29
Rückstoß	30
Erholung	31
■ Kampfmanöver	31
Den Kopf hinhalten	31
Kritischer Schlag	31
Ringen	31
Spezialeffekt	32
Unterbrechungsaktion	32
Voller Angriff	32
Volle Verteidigung	33
Zerschlagen	33

KAPITEL 2:

CHARAKTERERSCHAFFUNG 38

Charakterkonzept	40
Charakter-Archetypen	40
Hintergründe und Ursprünge	41
Erschaffungspool	42
Resistenzen	44
Haltung	44
Reaktion	46
Wille	47
Zähigkeit	49
Talente	50
Kräfte	59
Boosts	121
Komplikationen	129
Ausgleiche	136
Vorteile	136
Nachteile	149
Charakter-Archetypen	160
Beispiel für die Charaktererschaffung	169

KAPITEL 3: SPIELLEITUNG 172

Zielwerte festlegen	174
■ Aufgaben	174
Unkompliziert	174
Mäßig	174
Schwierig	174
Sehr schwierig	175
Beängstigend	175
Unwahrscheinlich	175
Superheroisch	175
■ Materialstärke	176
Waffen und Rüstung	177
NSCs	178
■ Schergen und Bürgerinnen	178
Eigenschaften	179
Handlanger und Nebenrollen	181
Superschurken und Superheldinnen	183
Bestiarium	186
Fahrzeuge	190
Fahrzeuge und Kampf	193
Gefahren	193
Mit Gefahren interagieren	194
Erdbeben	194
Erdbeben	194
Lauffeuer und Stadtbrände	195
Stürme	195
Überschwemmungen	195
Vulkanausbrüche	196



■ Ertrinken und Ersticken.....	197
■ Stürzen	198
Traglast.....	199
Kampagnen.....	201
Kampagne entwerfen	201
Genre.....	201
Mission.....	202
Tragweite	202
Atmosphäre und Tod.....	202
Spielwelt	204
Grundlagen einer Kampagne.....	204
Die Spielenden mithelfen lassen	205
Improvisieren.....	206
Charaktererschaffung.....	206
Von Pfadfindern, Orakeln und vierdimensionalem Schach	206
Entwicklung	209
Tod in Supers!	211

KAPITEL 4: ANHANG 214

Optionale Regeln	216
■ Würfellimits	216
Absolutes Würfellimit	216
Würfellimit mit Ausnahmen	216
Alle Würfel werfen, das Würfellimit behalten	216
Absolutes oder relatives Kräfte-Limit.....	216
■ Bis ans Limit!	217
■ Chaostwürfel	217
■ Einkommen, Anschaffungen, Armut und Wohlstand.....	218
Weitere Option – Mehr Details	221
■ Alternativer Schaden.....	222
■ Starre Verteidigung.....	223
■ Waffen und Werkzeuge	223
Ausrüstungswürfe	226
Macht kaputt, was euch kaputt macht	232
Kollateral-Pool und Kulissen	233
Der Kollateral-Wurf	233
Schaden mit Charakter.....	236
■ Anders als die Anderen#2.....	238
Agentinnen und andere Spezialisten.....	239
Miniaturen und SUPERS!	245
■ Messen.....	245
■ Bewegung.....	245
Normale Bewegung.....	245
Athletik und Standardbewegung.....	246
Reaktion und Standardbewegung	246
Durch Kräfte gesteigerte Bewegung	246

Reaktion und Durch Kräfte gesteigerte Bewegung	247
Einzigartige Bewegung durch Kräfte.....	247
Doppelte Bewegungsaktionen.....	248
Kräfte nur als Bewegungsaktion verwenden	248
Zusätzlicher Rückstoß	249
■ Reichweite	250
■ Sichtbarkeit und Deckung	250
Sichtlinie	250
Deckung.....	250
■ Flächenangriffe	251
Flächenwirkung	251
Im Kreuzfeuer gefangen.....	251
Zufallsgenerator für Charaktere	252
■ Ursprung.....	252
■ Resistenzen.....	253
■ Talente	254
■ Kräfte	255
■ Boosts	258
■ Komplikationen.....	258
■ Vorteile	259
■ Nachteile	259
■ Was, wenn ich keine Standard-20W-Runde leite?.....	260
Zusammenfassung der Charaktererschaffung	262
Zusätzliche Tabellen und Informationen.....	270
■ Wohlstandsniveaus in diversen Settings	270
■ Größenmanipulation	272

KAPITEL 5: WELTENBAU

VON SUPERVERSEN 276

Helden und ihre Welten	278
■ Weltbau von Superversen.....	278
■ Wie realistisch soll es sein?	279
■ Wieviel Kontinuität hätte ich gerne?.....	280
■ Wieviel Macht haben die Übermenschen?	280
■ Wieviel Schwarz-Weiß hätte ich gerne?	282
■ Gibt es eine oder mehrere Quellen ihrer Macht?.....	282
■ Wie hat die Existenz von Übermenschen die Welt verändert?	282
■ Welche Konsequenzen hat das Tun der Charaktere?.....	283



Die 7 Schwerter von Toliman	285
Weitere Setting-Ideen	295
■ Monitor X	295
■ Aera Solaris: Im Zeichen des Phönix	300
■ Far Out	305

DER ZUKUNFT ENTGEGEN!	310
------------------------------------	-----

GLOSSAR	310
----------------------	-----

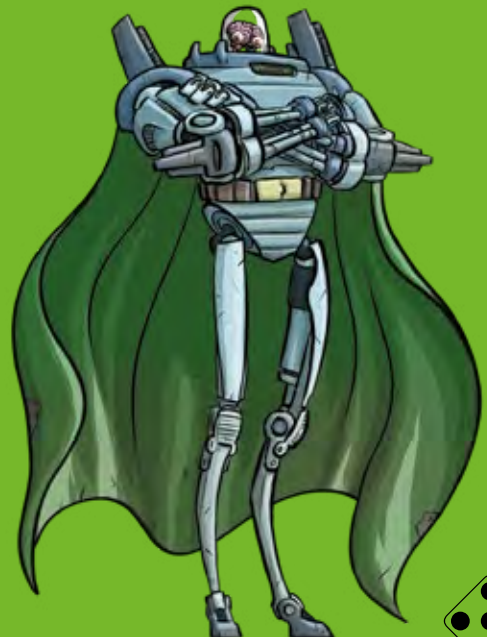
INDEX	317
--------------------	-----

CHARAKTERBLATT	320
-----------------------------	-----

TABELLENVERZEICHNIS

■ Schwierigkeitsgrade	19
■ Erfolgstabelle	20
■ Kompakte Erfolgstabelle	21
■ Aktionstyp & Beschreibung	26
■ Schaden & Erfolgsstufen	28
■ Kraftstufe Beschreibung	38
■ Bezugsgrößentabelle	
Resistenzen	45
Talente	52
■ Athletik	53
■ Durchdringung	71
■ Graben: Materialstärke	82
■ Größenmanipulation	82
■ Super-Springen & -Stärke	103
■ Teleportation	109
■ Zauberei	117
■ Boost – Andauernde Wirkung	121
■ Munition/Ladungen	132
■ Unkontrollierbar	134
■ Verzögerte Anwendung	135
■ Größe	142
■ Körperliche Einschränkungen	155
■ Schwächen	157
■ Materialstärken	176
■ Waffen & Rüstung	177
■ Schergen & Bürgerinnen	179
■ Eigenschaften: Stufenmodifikatoren	180
■ Handlanger & Nebenrollen	182
■ Bestiarium	186
■ Fahrzeuge	191
■ Gefahrenstufen	195
■ Stürze	198
■ Wohlstandsniveau	219

■ Kaufkraft	221
■ Sozialer Status	222
■ Alternativer Schaden	222
■ Waffen	228
■ Machtstufe	239
■ Athletik & Standardbewegung	246
■ Reaktion & Standardbewegung	246
■ Kraftstufe	
gesteigerte Grundbewegung	247
■ Bonusfelder durch Reaktionswürfel	247
■ Reichweite	249
■ Ursprung	252
■ Resistenzen	253
■ Talente	254
■ Kräfte	255
■ Boosts	258
■ Komplikationen	258
■ Vorteile	259
■ Nachteile	259
■ Was, wenn ich keine	
Standard-20W-Runde leite?	260
■ Kräfte-Level der Kampagne	262
■ Beschreibungen der Archetypen	263
■ Ursprung der Kräfte	264
■ Bezugsgrößen für Resistenzen	265
■ Talente auswählen	266
■ Bezugsgrößentabelle für Talente	266
■ Kräfte auswählen	267
■ Boosts auswählen	267
■ Komplikationen auswählen	268
■ Vorteile auswählen	268
■ Nachteile auswählen	269
■ Größenmanipulation	272
■ Alternative Schadenstabelle	274



Sehr bald würde die Liga der Heldinnen herausfinden, dass das Gehirn des mächtigen Professor Steel nicht ihrem alten Freund Wonderlad gehörte, sondern dessen Erzfeind Dr. Pandämonium!



ANDERS ALS DIE ANDEREN - ZUM ERSTEN

Im Gegensatz zum englischen Original von **SUPERS!** konzentriert sich die vorliegende deutschsprachige Fassung nicht ausschließlich auf die Darstellung von überlebensgroßen Comicfiguren und mächtigen Superheldinnen, sondern verfolgt von Anfang an das Ziel, auch möglichst viele und breit gefächerte andere Abenteuergenres abzubilden – egal, ob es sich um Technothriller und Superspione, postapokalyptische Mutanten, zeitreisende Außerirdische, griechisch-römische Mythen und Monster oder Space Opera mit psionisch begabten Agentinnen und Assassinen handelt. Aus diesem Grund enthält dieses Regelwerk einen umfangreichen Anhang (Seite 214ff.), der deutlich mehr an zusätzlicher Ausrüstung und möglichen Stellschrauben in Form optionaler Regeln als die Originalausgabe enthält. Darüber hinaus finden sich aber auch schon in den grundlegenden Regeln zwei kleine, aber wichtige Unterschiede zur englischsprachigen Vorlage:

Verschiedene *Vor-* oder *Nachteile* lassen sich differenzierter darstellen. Mehrsprachige Charaktere können zum Beispiel diese Fähigkeit jetzt explizit durch ein *Talent* in der gewünschten Stufe darstellen. *Universalübersetzer:in* ist dann kein *Vorteil* mehr, sondern ein möglicher *Boost* für Charaktere mit *Super-Hirn*. Auch überdurchschnittlich wohlhabende oder arme Charaktere können nun auf Wunsch genauer voneinander unterschieden werden.

Die Übertragung vom imperialen bzw. US-System (mile, feet, pound etc.) ins metrische System hätte sowieso gewisse grobe Rundungen erforderlich gemacht. Wir haben die Gelegenheit genutzt und die Werte für Stärke und Geschwindigkeit im unteren Bereich etwas »bodenständiger« (wenn auch bestimmt nicht komplett »realistisch«) gefasst und den Anstieg leicht verlangsamt, so dass auch hier eine stärkere Differenzierung der Charaktere möglich wird. Außerdem enthalten die Regeln nun auch Angaben für »normale« Entfernungen und Geschwindigkeiten beim Springen oder Schwimmen – und nicht nur für entsprechende Superkräfte.

Der Raubritter grinste dreckig. Nun würde der Baron merken, dass er weit mehr raubte als nur Frachtkähne auf dem Rhein!





WILLKOMMEN BEI SUPERS!

SUPERS! handelt von Superheldinnen und Superhelden – den farbenfrohen, dramatischen, dynamischen und kostümierten Charakteren, die in den Seiten amerikanischer Comics entstanden sind, aber jetzt in allen Medien verbreitet sind, darunter Videospiele, Zeichentrickserien und die erfolgreichsten Film-Blockbuster der Filmgeschichte. In ihrer klassischen Form sind Superheldinnen und Superhelden überlebensgroß, haben hohe Ideale, können Gut und Böse unterscheiden, beschützen die Schwachen, verteidigen die Menschheit und kämpfen in jeder Hinsicht für Wahrheit, Gerechtigkeit und Freiheit. Im Lauf der Jahrzehnte sind Geschichten von Superheldinnen und Superhelden komplexer und vielschichtig geworden. Oft behandeln sie heute Charaktere mit Schwächen, die versuchen, in einer makelbehafteten und komplizierten Welt das Richtige zu tun. Was ihr auch vorzieht, bei **SUPERS!** seid ihr gut aufgehoben!

WAS BRAUCHT IHR?

Wenn ihr **SUPERS!** spielen wollt, braucht ihr mindestens zwei Spielende (auch wenn drei bis sechs Spielende vorzuziehen sind) und einen gemütlichen Platz ohne allzu viele Ablenkungen, an dem man gut sitzen kann. Außerdem benötigt ihr eine Ausgabe dieses Buchs, ein Charakterblatt pro Spieler, ein bisschen Papier, einen Haufen sechsseitiger Würfel sowie viel Fantasie und Abenteuerlust.

DIE SPIELENDE

Jede Spielerin erschafft einen Superhelden-Charakter, der auch als Spielercharakter oder SC bezeichnet wird. Durch diese Rolle interagiert die Spielerin mit der Spielwelt. Jeder Spieler entscheidet, was sein 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 von ungewissen Situationen zu bestimmen. Spielende müssen sich nur um ihren eigenen Charakter kümmern. Die Spielleitung hat ein bisschen mehr Verantwortung.

DIE SPIELLEITUNG

Die Spielleitung ist eine Kombination aus Regie führen, Geschichten erzählen und schiedsrichtern. Die Spielleitung muss das Buch verstehen und bereit sein, Entscheidungen zu treffen, die auf ihrer Regelkenntnis basieren. Wir können in diesem Buch nicht jede Eventualität abdecken, also muss die Spielleitung manchmal eigene Interpretationen der Regeln finden und dabei mit Urteilsfähigkeit und gesundem Menschenverstand vorgehen. Die Spielleitung erschafft keinen eigenen Spielercharakter, doch verwaltet sie die Universen, in denen ihre **SUPERS!**-Spiele stattfinden, und stellt somit alle Charaktere dar, die mit den Spielercharakteren interagieren. Diese Charaktere werden als Nichtspielercharaktere oder NSCs bezeichnet.

