

SPIELMATERIAL:

KOMPLIKATION VERRÜRZTE-WIRKUNG

IDEE UND TEXT

Werner H. Hartmann

LEKTORAT

Florian Schwennsen

ILLUSTRATIONEN

Jeshields

ILLUSTRATION LOGO SUPERHELD

Per Folmer

LAYOUT, GESTALTUNG & LOGODESIGN

Dominik Pielarski

REDAKTION

Carsten Damm, Dominik Pielarski, Werner H. Hartmann

SUPERS! © 2014–2022

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.



PROINDIE





KOSTBARE ZEIT

In den Regeln von **SUPERS!** existieren einige wichtige Stellschrauben, die einen direkten Einfluss auf die zeitliche Verfügbarkeit bestimmter *Kräfte*, *Talente* oder *Resistenzen* ausüben können. Ein einfaches Beispiel ist vielleicht die *Komplikation* **Munition/Ladungen** (S.131). Diese *Komplikation* beschränkt die Anzahl möglicher Anwendungen auf ein gewisses Maximum. Dabei wird davon ausgegangen, dass nach einer erheblichen Zeit – in etwa ein Tag oder länger – diese Anwendungen wieder erneuert werden. So wie hier nun eine Reihe einzelner Einsätze innerhalb eines Zeitraums eingegrenzt wird, ließe sich natürlich auch ein einzelner Einsatz über einen gewissen Zeitraum hinweg eingrenzen. Eine solche *Komplikation* erscheint vor allem sinnvoll für *Kräfte* (oder auch *Vorteile*), die über einen gewissen Zeitrahmen hinweg oder sogar permanent aktiv sind. Beispielsweise ist ein einzelner Einsatz einer *Kraft* etwa im Kampf zwar oft hilfreich, aber bei vielen *Kräften* oder *Vorteilen* liegt ihr eigentlicher Wert gerade darin, dass sie über Minuten, Tage und Stunden hinweg genutzt werden können. Wie also sollte man derartige Einschränkungen in Form von Zeitintervallen formulieren und bewerten? Nun, oft beantwortet sich eine solche Frage mit einem Blick auf vergleichbar konzipierte Regelelemente – und in diesem Fall bietet sich dafür der *Bonus* **Andauernde Wirkung** (S.121) an: so wie damit die Dauer eines Effekts verlängert werden kann, soll ja nun die Dauer reduziert werden. Für die Zeiträume bei **Anhaltende Wirkung** genügt es allerdings, als Ausgangspunkt bei einem Tag anzusetzen, denn meist ist ein länger anhaltender Effekt für die Geschichte nicht von Bedeutung. So ergibt sich folgende von **Ausdauernde Wirkung** abgeleitete *Komplikation*:





VERKÜRZTE WIRKUNG

Diese *Komplikation* erlaubt es, *Kräfte* zu erschaffen, die im Gegensatz zu ihrer normalen Form nicht beliebig lange aufrechterhalten werden können, bzw. nicht permanent zur Verfügung stehen.

Die Länge der Zeit, die der Effekt andauert, hängt von der Anzahl der Würfel in dieser *Komplikation* ab:

WÜRFELANZAHL	DAUER
1W	1 Stunde
2W	1 Minute
3W	3 Runden
4W	1 Runde

WICHTIG:

Zwischen zwei Aktivierungen oder Anwendungen einer *Kraft* mit **Verkürzte Wirkung** muss mindestens so viel Zeit vergangen sein wie der maximalen Dauer des Effekts entspricht, d. h. 1 Stunde »Pause« bei 1W in **Verkürzte Wirkung** oder 3 Runden bei 3W. Eine *Kraft* kann gleichzeitig **Verkürzte Wirkung** und **Verzögerte Anwendung** als *Komplikationen* haben – in so einem Fall werden die notwendige Vorbereitungszeit und die erforderliche Pause addiert, die Vorbereitungszeit kann also erst nach erfolgter Pause beginnen.

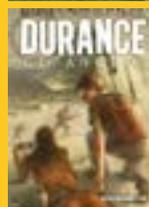
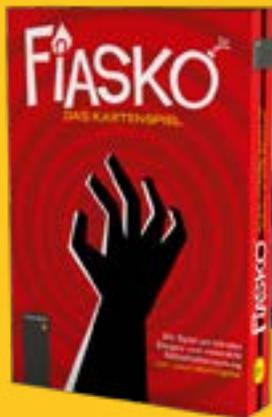
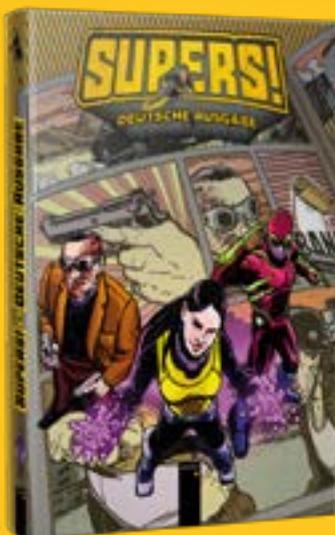
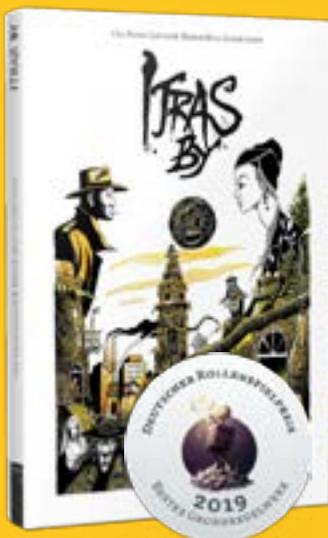
Diese *Komplikation* kann unter anderem auch auf so etwas wie den *Nachteil Abhängigkeit* (S.150) angewandt werden, um z. B. Charaktere zu beschreiben, die sehr häufig bestimmte Medikamente einnehmen müssen oder sogar von der praktisch dauernden Präsenz gewisser nicht-alltäglicher Objekte oder Substanzen abhängig sind (Atemgeräte, Insulin, magische Schutzamulette usw.). In so einem Fall steht die Zahl der Würfel in **Verkürzte Wirkung** für die Zeit ohne Zugriff auf den fraglichen Stoff oder Gegenstand, die vergehen kann, bevor die negativen Auswirkungen von **Abhängigkeit** (kumulative -1W nach jedem Entzugsintervall) einsetzen!



pro INDIE
SHOP

Supers! und viele andere Indie-Rollenspiele mit ungewöhnlichen
Spielmechaniken findet ihr in unserem Shop – schaut einfach mal rein!

www.pro-indie.com



PROINDIE

