

# **SUPERS!**

DEUTSCHE AUSGABE

## **SPIELMATERIAL:**

### **MECHA - UND ANDERE REGELN**

### **MIT HAND UND FUß**

#### **IDEE UND TEXT**

Werner H. Hartmann

#### **LEKTORAT**

Carsten Damm

#### **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





## MECHA - UND ANDERE REGELN MIT HAND UND FUß

Mechas sind übergroße Roboter, die aber wie Fahrzeuge von Piloten gesteuert werden – sie sind daher vergleichbar mit einem sehr, sehr großen Kampfanzug, wobei manche Mechas sogar mehr als einen Piloten als Besatzung benötigen oder Passagiere und Fracht über die Besatzung hinaus befördern können. Insbesondere wenn solche Mechas eher selten sind oder es sich bei ihnen um Einzelstücke handelt, die vielleicht sogar nur von einer ganz bestimmten Person kontrolliert werden können, ist es oft angebracht und einfach, diese schlicht als gewaltigen Kampfanzug, also als entsprechenden Satz besonderer Kräfte eines einzelnen Charakters abzubilden. Je nach den genauen Gegebenheiten eines Rollenspielssettings oder eines individuellen Charakterkonzepts macht es aber mehr Sinn, solche technologischen Wunder eher als *Super-Fahrzeuge* darzustellen – das gilt z. B. wenn die Rolle von Mechas in einer Welt mit der moderner Kampfflugzeuge oder Panzer im 20. und 21. Jahrhundert vergleichbar ist. Für solche Fälle empfiehlt es sich, die optionalen Regeln für die **Bewegungsumgebung (BU) von Fahrzeugen (Supers!, Seite 146/147)** sowie einige ergänzende Besonderheiten zu beachten:

Mechas sind meist humanoid gestaltet, auch wenn einige die Form von Tieren besitzen und manche zwischen verschiedenen Grundformen »transformieren« können. In Kampagnen, in denen Mechas vorkommen, sollten daher alle mit Würfeln »gebauten« *Super-Fahrzeuge* mit *Vor- und Nachteilen* versehen werden, welche die Auswirkungen ihrer Form, Bewegungsweise und dem Vorhandensein oder Fehlen von Gliedmaßen darstellen. Die rein anatomischen *Vor- und Nachteile* können aber auch in Kampagnen sinnvoll sein, in denen ungewöhnlich geformte Aliens, Fantasykreaturen, Horrormonster oder post-atomare Mutanten eine wichtige Rolle spielen. Eine derartige genauere Beschreibung der Anatomie hat allerdings Auswirkungen auf gewisse Varianten des *Nachteils Körperliche Einschränkung*, so dass z. B. Charaktere mit bestimmten physischen Behinderungen dann auch entsprechend beschrieben werden sollten. Ein Charakter, der mit der etwas groberen Formulierung des Regelwerks (*Supers!, S.154/155*) z. B. den *Nachteil Körperliche Einschränkung: Bewegung (Größer)* –2W hätte, weil er oder sie nach einem Unfall gelähmt und auf einen Rollstuhl angewiesen ist, hätte so den *Nachteil Eingeschränkte primäre BU/Boden (z. B. nur offene und feste, geglättete Oberflächen)* –1W verbunden mit der *Komplikation Gegenstand*



**(Rollstuhl)** 1W, was den Gesamtwert des *Nachteils* wieder auf  $-2W$  bringen würde – gleichzeitig müssen die meisten Rollstühle aber mit wenigstens einer Hand angetrieben oder gelenkt werden, was dem *Nachteil* **Eingeschränkte Gliedmaßen (Laufarme)**  $-1W$  entspricht und somit die Summe der Würfel in diesen *Nachteilen* auf  $-3W$  bringt!

## VORTEILE

### AUTOPILOT:

Dieser *Vorteil* ist für Super-Fahrzeuge gedacht, die zu mehr oder weniger autonomen Aktionen in der Lage sind – für 1W verfügt das Fahrzeug über eine relativ normale Autopilotfunktion, die einfache Befehle wie »Kurs halten«, »vorwärts«, »Sinkflug«, »auf alle beweglichen Ziele feuern« oder »Bremsen« befolgen kann. Für 2W erhält man ein buchstäblich intelligentes, bzw. empfindungsfähiges Fahrzeug (*Supers!*, S. 146/147), das wie ein normaler Charakter mit *Haltung* und *Wille* 1W beginnt!

## NACHTEILE

### BESATZUNG:

Dieser *Nachteil* ist für Super-Fahrzeuge gedacht, die nicht von einem einzelnen Piloten gesteuert werden können.  $-1W$  erfordert einen Co-Piloten im Cockpit,  $-2W$  eine Kommandobrücke mit 3–7 Personen,  $-3W$  eine komplette Mannschaft von 8–30 Mitgliedern und  $-4W$  sogar eine bis zu 300 Mann starke Besatzung. Jeder weitere Würfel verzehnfacht die Personalanforderungen – und natürlich muss das Fahrzeug genug Raum für alle bieten!

### EINGESCHRÄNKTE GLIEDMAßEN (KEINE GLIEDMASSEN) $-4W$

Solche Charakter/Fahrzeuge könne nicht schlagen, treten, greifen, oder sonst irgendwie Objekte manipulieren, außer durch einfaches Schubsen oder Schieben mit dem gesamten Körper oder durch Aufnahme von etwas in den Körper, z. B. den Mund! Dies bedeutet  $-4W$  beim *Ringeln*.

### EINGESCHRÄNKTE GLIEDMAßEN (KEINE ARME) $-3W$

Die einzigen Gliedmaßen solcher Charaktere/Fahrzeuge dienen als Beine und können nicht zum Greifen, Schreiben, Schießen oder ähnlichen Tätigkeiten genutzt werden. Dies bedeutet  $-3W$  beim *Ringeln*.





### **EINGESCHRÄNKTE GLIEDMAßEN (NUR EIN ARM) –2W**

Solche Charaktere/Fahrzeuge haben nur einen Arm, dies beinhaltet den **Nachteil Eingeschränkte Gliedmaßen (Nur eine Hand)**. Dies bedeutet –2W beim Ringen.

### **EINGESCHRÄNKTE GLIEDMAßEN (KEINE HÄNDE) –2W**

Solche Charaktere/Fahrzeuge haben (mind.) zwei Arme, können damit aber nur Schlagen oder Stoßen, nicht Greifen, Schießen oder Ähnliches. Dies bedeutet –2W beim Ringen.

### **EINGESCHRÄNKTE GLIEDMAßEN (LAUFARME) –1W**

Solche Charaktere/Fahrzeuge haben (mind.) zwei Arme, benötigen diese aber auch, um zu laufen, d. h. solange einer oder mehrere der Arme zum Greifen, Schießen oder für ähnliche Manipulationen benutzt wird, halbiert sich die Laufgeschwindigkeit. Dies ist kumulativ mit **Eingeschränkte Gliedmaßen (Laufwerkzeuge)**.

### **KOMPLIKATION - EXKLUSIVE LAUFARME**

Solche Charaktere/Fahrzeuge können in jeder gegebenen Kampfrunde nur entweder laufen oder etwas mit ihren Armen manipulieren (z. B. eine Waffe). Dies könnte bedeuten, dass sie nur einen einzigen Laufarm besitzen, oder auch, dass ohne den Einsatz beider Arme keine Bewegung möglich ist.

### **EINGESCHRÄNKTE GLIEDMAßEN (NUR EINE HAND) –1W**

Solche Charaktere/Fahrzeuge haben (mind.) zwei Arme, können damit aber nur mit einem davon mehr als Schlagen oder Stoßen, insbesondere Greifen, Schießen oder ähnliches. Dies bedeutet –1W beim Ringen.

### **EINGESCHRÄNKTE GLIEDMAßEN (LAUFWERKZEUGE) –1W**

Die Laufwerkzeuge solcher Charaktere/Fahrzeuge – egal ob Beine, Rollen, Räder, Kufen, Laufketten, Hundertfüßler-Beine oder der sich dahin schlängelnde Torso – sind nur von reduzierter Effektivität. Die Laufgeschwindigkeit wird halbiert. Jeder weitere Würfel in diesem Nachteil halbiert sie erneut. Dies ist kumulativ mit **Eingeschränkte Gliedmaßen (Laufarme)**.



## **EINGESCHRÄNKTE PRIMÄRE BU / BODEN**

**(Z. B. NUR OFFENE UND FESTE, GEGLÄTTETE OBERFLÄCHEN) -1W**

Solche Charaktere/Fahrzeuge können sich am Boden nur auf eigens angelegten Straßen und Wegen oder ähnlich beschaffenen natürlichen Flächen bewegen – typisch für die Fortbewegung auf Rädern, Walzen oder Radketten.

## **EINGESCHRÄNKTE PRIMÄRE BU / BODEN**

**(Z. B. NUR AUF FESTEM EIS ODER NUR AUF STRASSEN) -2W**

Solche Charaktere/Fahrzeuge können sich am Boden nur auf einer ganz spezifisch beschaffenen Art von Oberfläche bewegen – typisch für die Fortbewegung auf Kufen oder den Rädern von Straßenfahrzeugen des 20. Jahrhunderts.

## **FIXIERTE WEGSTRECKE**

Solche Charaktere/Fahrzeuge können sich nur auf und entlang einer ganz speziellen Art von eigens angelegter Wegstrecke bewegen – typisch für alle Arten von konventionellen Schienenfahrzeugen, aber auch für futuristische Verkehrsmittel wie Magnetschwebbahnen und Hyperloops. Falls diese Einschränkung für jede dem Charakter/Fahrzeug zugängliche BU gilt, so ist dies ein -2W Nachteil. Falls ein Charakter/Fahrzeug über wenigstens eine BU verfügt, in der diese Einschränkung nicht gilt, so ist dies nur ein -1W Nachteil.



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](http://www.pro-indie.com)

