

# SUPERS

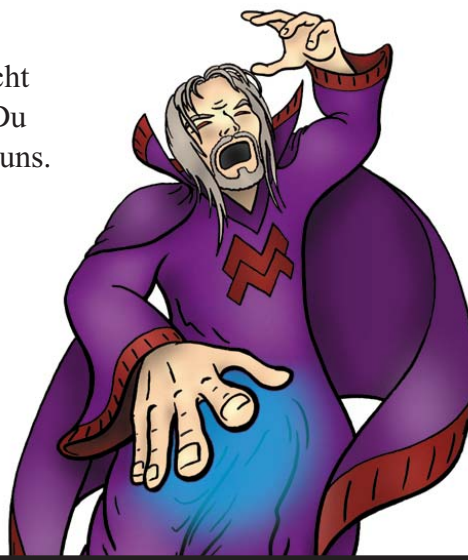
## Fragen, Antworten und optionale Regeln, V1.0 (2.11.09)

**Z**wanzig Minuten in der Zukunft ... Es brodelt in New New Amsterdam: die größte Metropole der Welt besitzt für viele Menschen enorme Anziehungskraft - auch für Superschurken! Diese setzen ihre übernatürlichen Kräfte ein, um Verbrechen zu begehen. Doch zum Glück hat New New Amsterdam Helden: Leute wie Dich, die mit ihren Superkräften diesen Schurken Einhalt gebieten.

Auf den folgenden Seiten findest Du Antworten auf häufig gestellte Fragen sowie optionale Regeln. Die "Versionsnummer" oben sei Dir hierbei ein Anzeichen, ob Du die aktuellste Fassung dieses Dokuments besitzt. Auf unserer Webseite gibt es zu jeder Zeit die neueste Version.

Falls Du Fragen hast, die dieses Dokument nicht beantwortet, dann stelle sie uns direkt. Und wenn Du selber optionale Regeln entwickelt hast, schick sie uns. Über unsere Webseite kannst Du zu uns Kontakt aufnehmen.

Wir wünschen Dir viel Spaß bei der Lektüre!



*Zeichnungen:* Joe Herbrik

*Text, Colorierung und Layout:*

Stefan Pietraszak

© 2008-2009 Stefan Pietraszak und tOgc



# Fragen und Antworten

## 1. Kampf

*Wie läuft der Kampf von mehreren Schurken gegen mehrere Helden genau ab?*

Die Schurken werden alle von einem Spieler übernommen (im Folgenden: der "Schurkenspieler"), der nicht mit seinem Helden am Kampf beteiligt ist, entweder vom Startspieler oder seinem nächsten Nachbarn im Uhrzeigersinn. Sind alle Spieler am Kampf beteiligt, übernimmt der Startspieler alle Schurken.

Dem "Schurkenspieler" ist es nun völlig freigestellt, wen der beteiligten Helden er mit welchem Schurken angreift. Wenn er will, greifen alle Schurken ein und denselben Helden an, oder er teilt die Angriffe der Schurken auf.

Sollte der Held des "Schurkenspielers" selber am Kampf teilnehmen, so ist diesem Spieler vermutlich daran gelegen, dass die Helden den Kampf gewinnen. Vielleicht möchte er, dass die Schurken möglichst wenig Schaden bei den Helden anrichten; vielleicht will er aber auch einen oder mehrere der anderen Helden gezielt ausgeschaltet wissen (beispielsweise, weil sie im Spiel zur Zeit vorne liegen, und so eine Runde verlieren würden). Es ist ihm komplett selber überlassen, wie er die Schurken einsetzt.

Nur eines geht nicht: Schurken nicht im Kampf agieren zu lassen. Der "Schurkenspieler" muss mit jedem Schurken eine Aktion ausführen, falls dieser Schurke an der Reihe ist. Er hat aber die Wahl, statt eines Angriffs die Spezialfähigkeit eines Schurken einzusetzen, falls der Schurke über eine solche verfügt.

*Mein Held ist ohnmächtig. Wann ist er wieder einsatzbereit?*

Geht ein Held im Kampf KO, landet er am Ende des Kampfes in aller Regel in seinem eigenen Hauptquartier. Ist dieses bereits zerstört, kommt er statt dessen ins Krankenhaus. Falls auch dieses nicht mehr intakt ist, bleibt er an der Stelle des Kampfes liegen. In der nächsten Runde kann der Held sich nicht bewegen, und die einzige Aktion, die er ausführen kann, ist "Heilung".

Kurz und gut: ein Held muss im Endeffekt eine Runde aussetzen, falls er KO gegangen ist.

Solange entweder sein Hauptquartier oder das Krankenhaus noch nicht zerstört ist, heilt er in dieser Runde komplett. Sind beide Gebäude zerstört, so heilt er bei dieser Aktion nur einen Punkt, falls er nicht zusätzlich die Superkraft "Heilung" einsetzen kann.

## 2. Superkräfte

*Wie setze ich Superkraft "Heilung" bei der Aktion "Heilung" ein?*

Dein Held heilt wie üblich 1 Schaden (oder komplett, falls er in seinem Hauptquartier oder im Krankenhaus steht). Zusätzlich darfst Du, mittels der Superkraft "Heilung" einmal würfeln. Ist der Wurf erfolgreich (Ergebnis von 4 oder mehr), so kannst Du Deinen Helden oder einen anderen Helden auf dem gleichen Stadtfeld komplett heilen.

*Ist "Zähigkeit" nicht viel besser als "Regeneration"?*

"Zähigkeit" hilft enorm, wenn man von Kampf zu Kampf eilen möchte, aber es ist keine Hilfe im Kampf. Mittels "Regeneration" kann Dein Held aber möglicherweise länger durchhalten.

*Was bringt mir "Letzte Reserve"? Warum sollte ich mir selber einen Schaden zufügen?*

Um besser zu treffen, darum. Ernsthaft: "Letzte Reserve" kann unter bestimmten Umständen fast gefahrlos eingesetzt werden. Wenn Dein Held beispielsweise über vier Leben verfügt, und Dein Gegner richtet bei einem Treffer zwei Schaden an, macht es dann einen Unterschied, ob Du drei oder vier Leben übrig hast?

*Was passiert, wenn sich ein Held mit "Letzter Reserve" und "Unbändiger Wut" selber einen Punkt Schaden verursacht?*

Sein Angriff steigt um 2 - 1 für "Letzte Reserve", und 1 für "Unbändige Wut".

*Wenn Schaden im Kampf geheilt wird, geht dann der Angriff von Helden oder Schurken mit "Unbändiger Wut" wieder herunter?*

Nein.

*Warum ist "Glück" so teuer?*

Ein sicherer Treffer pro Kampf ist ein enormer taktischer Bonus. Helden, die drei oder sogar vier Schaden verursachen können, schalten sehr viele Schurken bereits mit einem Treffer aus - und dieser Treffer wäre mit "Glück" garantiert.

**3. Teams***Bin ich an getroffene Absprachen gebunden?*

Nein. Weder die Bewegung noch die Teilnahme an einem Kampf als Teampartner kann erzwungen werden, egal, was die Spieler untereinander abgesprochen haben.

## Optionale Regeln

*Bei der Verwendung optionaler Regeln ist es wichtig, dass sich alle Spieler vor Spielbeginn darauf einigen, welche dieser Regeln Verwendung findet, und in welcher Ausführung.*

**Längeres oder kürzeres Spiel**

Es wird bis sechs, zehn, 12 oder noch mehr Ruhmpunkte gespielt. Für sehr kurze Einführungsspiele könnte bis vier Ruhmpunkte gespielt werden, aber dies kann sehr schnell geschehen, und die Spieler können möglicherweise nicht viel Einfluß auf den Ausgang des Spiels nehmen ("Samsona in der Bank besiegt? Gewonnen!").

**Bessere oder schlechtere Helden**

Die Startpunkte an Superkräften für neue Helden ändern sich auf 8, 10 oder 15.

**Helden selber bauen**

Beginnend beim Startspieler wählen die Spieler abwechselnd neue Superkräfte, anstatt sie zufällig zu ziehen. In diesem Fall dürfen sie maximal (nicht minimal) 12 Punkte an Superkräften besitzen.

Auch hier könnte mit stärkeren (15 Punkte) oder schwächeren (10 Punkte) Helden gespielt werden.

**Zufälliger Stadtaufbau**

Die Hauptquartiere werden nicht von den übrigen Stadtkarten getrennt, und das Spielfeld wird komplett zufallsbasiert aufgebaut. Hauptquartiere, die mehr in der Stadtmitte als am Rand liegen, ver-

schaffen dem Besitzer einen kleinen Vorteil, allerdings kann es viel schneller geschehen, dass marodierende Schurken dieses Hauptquartier zerstören.

**Mehr oder weniger Action**

Es wird eine Ereigniskarte mehr oder weniger (mindestens jedoch eine) gezogen als in den Regeln vorgegeben. Bei mehr Karten ist es eine gute Idee, die Superhelden stärker beginnen zu lassen als üblich (siehe "Bessere oder schlechtere Helden"). Weniger Karten setzen die Spieler weniger unter Druck, aber Achtung: wenn wenig auf dem Spielfeld los ist, wird die Bewegungsgeschwindigkeit der Charaktere noch wichtiger.

**Weniger Schurken**

Durch das Entfernen von Schurken kann der Schwierigkeitsgrad erheblich angepasst werden. Sind nur Neulinge in der Spielrunde, könnten manche der besonders "dicken Brocken" unter den Schurken (Ultimus und Golyat beispielsweise) entfernt werden. Oder es werden ein paar der schwächeren Schurken entfernt, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Doch Achtung: je mehr Schurken entfernt werden, desto eher können keine Schurkenkarten mehr gezogen werden, und das Gefängnis ist schneller überfüllt ...