



VS



## EINFACHE KONVERTIERUNG VON SUPERS! – DEUTSCHE AUSGABE ZU ICONS (GESAMMELTE AUSGABE)

### **IDEE UND TEXT**

Norbert Franz

### **LEKTORAT**

Stefan Küppers

### **ILLUSTRATIONEN**

Jeshields

### **ILLUSTRATION SUPERS!/LOGO SUPERHELD**

Per Folmer

### **LAYOUT & LOGODESIGN SUPERS!**

Dominik Pielarski

### **REDAKTION**

Carsten Damm, Dominik Pielarski

**Supers! - Deutsche Ausgabe** © 2021 Pro-Indie Verlag, HAZARD Studios.

Alle Rechte vorbehalten. [www.pro-indie.com](http://www.pro-indie.com) · [www.hazardstudio.net](http://www.hazardstudio.net)

**ICONS Superpowered Roleplaying** is a trademark of Steve Kenson, published exclusively by Ad Infinitum Adventures. The Icons Superpowered Roleplaying Compatibility Logo is a trademark of Ad Infinitum Adventures and is used under the Icons Superpowered Roleplaying Compatibility License.

Jeglicher Text in diesem Dokument mit direktem Bezug zu **ICONS** ist Open Game Content im Sinne der OGL (S.7). [www.stevekenson.com](http://www.stevekenson.com)

**ICONS Deutsche Ausgabe** © 2019 Beyond Affinity Verlag, André Boyens.

Alle Rechte vorbehalten. [www.beyond-affinity.de](http://www.beyond-affinity.de)



PROINDIE  
★



**Beyond Affinity**  
Phantastische Literatur

UNTERSTÜTZE UNS JETZT AUF  
**KICKSTARTER**



Auf den folgenden paar Seiten findest du ungefähre Entsprechungen zu den Kräften und Talenten aus **Supers!**, die du verwenden kannst, wenn du zu oder von dem System **ICONS** konvertieren willst. Sie werden sich nicht ohne Weiteres auf alle Situationen anwenden lassen oder auf alle Fähigkeiten aller Charaktere. Man muss noch einen beträchtlichen Interpretationsspielraum zulassen, um bestimmte Charakterkonzepte oder Kräfte-Sets in das andere System zu übertragen.

DIE VIER RESISTENZEN SIND...	
SUPERS! RESISTENZ	ICONS-ATTRIBUT
Haltung	Der Durchschnitt von Verstand und Willensstärke, oder lege es selbst fest.
Zähigkeit	Stärke
Reaktion	In etwa der Durchschnitt von Kampftalent und Koordination.
Wille	Willensstärke

ALLGEMEINE KONVERTIERUNGEN: FÄHIGKEITEN

In der ersten Spalte stehen die Stufen der Spielwerte, so wie sie in **Supers!** erscheinen (als Würfelpools), in der zweiten die Stufen aus **ICONS: Die Gesammelte Edition**. Im Allgemeinen kannst du fast immer von der **ICONS**-Fähigkeitsstufe 2 abziehen und damit eine gute Ausgangsbasis in **Supers!** erhalten, außer natürlich dann, wenn die Stufe niedriger als 3 ist. Mit anderen Worten, man kann sagen, dass alles aus **ICONS** mit den Stufen 1 – 3 noch immer 1W in **Supers!** entspricht.

Eine Stufe von 4 ist in **ICONS** auch bloß als „Brauchbar“ definiert und in manchen Fällen ist das vielleicht keine präzise Wiedergabe des Rangs in dem anderen Superheldensystem. Viele individuelle Stufen von 5 (Gut) und 6 (Großartig) könnten in einem Pool von nur 2W enthalten sein. Die 3W und 4W aus **Supers!** könnten in **ICONS** auch schon als übermenschlich gelten, was dort als Stufe 7 (Unglaublich) definiert ist.

SUPERS!	SUPERS! RANG	ICONS ATTRIBUT	ICONS KRAFT
1W	Durchschnittlich	2 – 3	1 – 3
2W	Hervorragend	4	4
3W	Außergewöhnlich	5	5
4W	Legendär	6	6
5W	Superheld:in	7	7
6W	Weltklasse-Superheld:in	8	8
7W	Legendäre:r Superheld:in	9 +	9 +





<b>SUPERS! TALENT</b>	<b>SUPERS! RANG</b>	<b>ICONS SPEZIALGEBIETSSTUFE</b>
1W	Durchschnittlich	Spezialgebiet 1x
2W	Hervorragend	Spezialgebiet 1x, vielleicht Experte
3W	Außergewöhnlich	Spezialgebiet: Experte
4W	Legendär	Spezialgebiet: Meister
5W	Superheld:in	Spezialgebiet: Meister
6W	Weltklasse-Superheld:in	Spezialgebiet: Meister mit einer Eigenschaft
7W	Legendäre:r Superheld:in	Spezialgebiet: Meister mit mindestens einer Eigenschaft

<b>SUPERS! TALENT</b>	<b>ICONS SPEZIALGEBIET*</b>
Athletik	Athletik
Aufmerksamkeit	Ermittlung, Wahrnehmung; benutze auch besonders hohe Achtsamkeit (7+)
Darbietung	Darstellung
Eindringen	Heimlichkeit, Spionage*
Ermittlung	Ermittlung
Fahrzeuge	Fahren
Flugzeuge	Pilot
Gassenwissen	Erkenntnis*, Ermittlung, Politik*, Täuschung*, Überreden*; vielleicht auch ein neues Spezialgebiet (nach SL-Entscheidung). Gassenwissen kann zusätzlich über eine Eigenschaft wie „Kind der Straße“, „Kriminelle Vergangenheit“ oder Ähnliches ausgedrückt werden.
Geschäfte	Geschäftsleben
Kämpfen	Kampfkünste, Ringkampf, Waffen; benutze auch besonders hohes Kampftalent (7+)
Kunst und Handwerk	Kunst (jede); Handwerk (jedes)
Medizinisches Wissen	Medizin
Militär	Militär
Okkultismus	Okkultes
Präsenz	Einschüchtern, Überreden (+ hohe Willensstärke)
Schießen	Waffen (Schusswaffen)
Taschenspielertricks	Taschenspielertricks
Technologie	Technologie
Tierbändigen	Tierbändigen*
Überleben	Neues Spezialgebiet, hat bisher keine direkte Entsprechung in ICONS.

\* eingeführt in dem Band **ICONS Ursprünge**.





<b>SUPERS! KRAFT</b>	<b>ICONS KRAFT*</b>
Absorption	Absorption
Astralprojektion	Astralprojektion
Beschwören	Diener, Herbeirufen
Besessenheit	Besessenheit, Gedankenkontrolle mit dem Zusatz Verschmelzen
Binden	Festhalten
Dehnen	Dehnen
Dichtemanipulation	Dichte
Dimensionsreise	Dimensionsreisen
Doppelung	Vervielfältigung
Durchdringung	Andere Gestalt (Element) oder Elementarkontrolle mit Phasierung als Zusatz und eventuell neuen Zusätzen und Begrenzungen; Phasierung mit Begrenzung auf ein bestimmtes Element oder Material.
Elementform	Andere Gestalt (Element)
Elementmanipulation	Elementarkontrolle
Emotionsmanipulation	Gefühlskontrolle
Energieform	Andere Gestalt (Energiegestalt)
Energieimitation	Kräfte-Mimikry (mit Energiekontrolle)
Energiemanipulation	Energiekontrolle
Fliegen	Flugfähigkeit
Gestaltwandel	Andere Gestalt, Anderes Ich, Verwandlung (jede beliebige)
Graben	Tunnelgraben
Größenmanipulation	Schrumpfen, Wachstum
Heilen	Heilung
Illusionen	Illusionen; Bilder
Kommunikation	Diese Kraft hat keine direkte Entsprechung in ICONS. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit hat wahrscheinlich eine Form von Außersinnlicher Wahrnehmung, Gedankenkontrolle, Geisterkontrolle, Maschinenkontrolle, Pflanzenkontrolle, Schnittstelle, Telepathie, Tierkontrolle usw.; eine davon genügt oft schon. Am wahrscheinlichsten sind Schnittstelle und Telepathie.
Körperlosigkeit	Phasierung
Kraft stehlen	Kraftdiebstahl
Kraftimitation	Kräfte-Mimikry
Lebenserhaltung	Lebenserhaltung
Mentale Lähmung	Betäuben, Festhalten (jeweils als Geistige Kraft)
Mentaler Schild	Gedankenschild
Mentaler Schlag	Geistige Druckwelle
Panzerung	Schadensresistenz (vielleicht als Spezieller Gegenstand); siehe: Resistenz





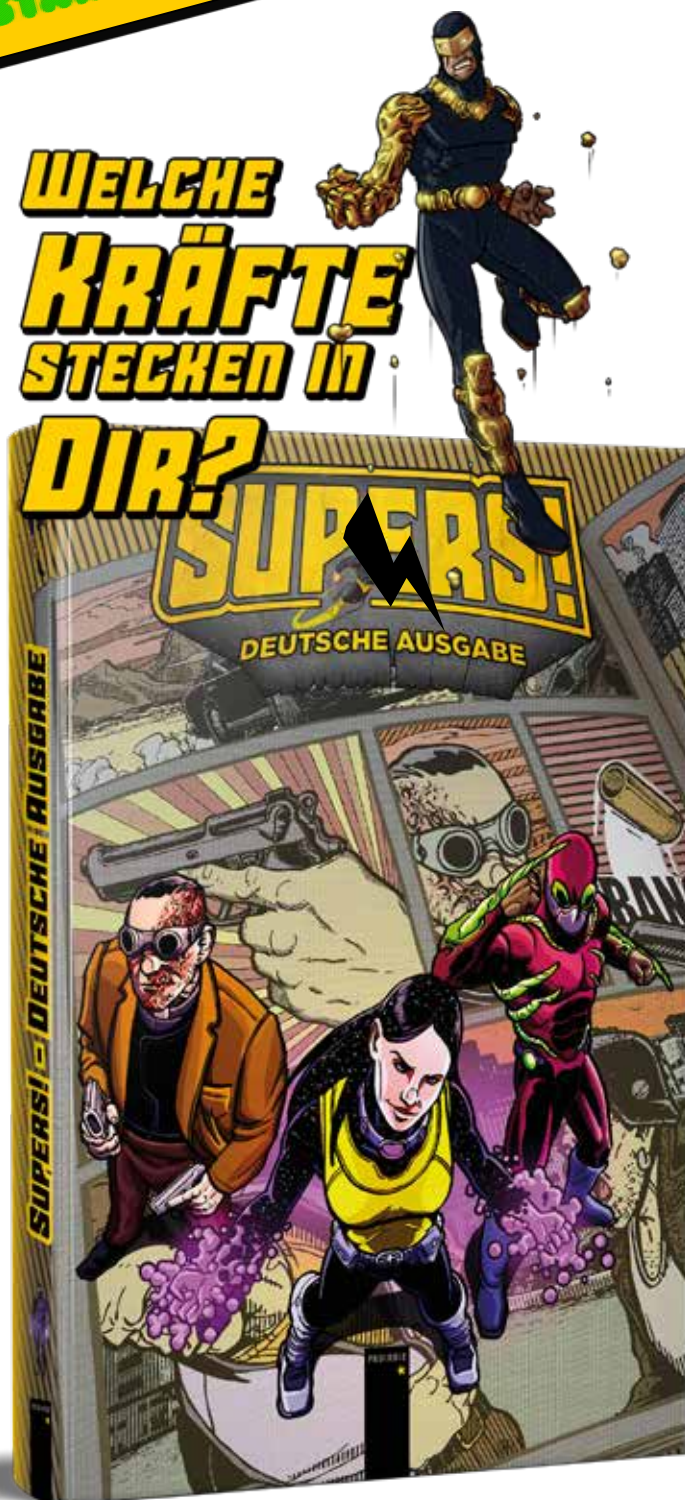


Pflanzenmanipulation	Elementarkontrolle (Pflanzen), Pflanzenkontrolle, Pflanzen-Mimikry
Physische Lähmung	Betäuben, Festhalten
Regeneration	Regeneration
Schadensaura	Aura
Substanzimitation	Material-Mimikry
Super-Geschwindigkeit	Schneller Angriff, Supergeschwindigkeit
Super-Hirn	Hoher Verstand (7+); Superfertigkeit
Super-Rennen	Supergeschwindigkeit
Super-Schwimmen	Aquatisch, Schwimmen
Super-Sinne	Hohe Achtsamkeit (7+) sowie ASW, Postkognition, Präkognition, Supersinne
Super-Springen	Springen
Super-Stärke	Hohe Stärke (7+); Stärke-Verstärkung, Stärke-Zuschuss
Super-Talent	Meisterstufe in einem Spezialgebiet; Superfertigkeit
Super-Waffe	Druckwelle, Schlag (vielleicht als SpGeg); Trickgeräte (mit dem Zusatz Arsenal)
Super-Wissenschaft	Magnetische Kontrolle, Maschinenkontrolle, Materiekontrolle, Superfertigkeit, Trickgeräte (besonders letzteres)
Talentimitation	Kräfte-Mimikry mit dem Zusatz Duplizieren von Spezialgebiet
Telekinese	Telekinese
Telepathie	Telepathie
Teleportation	Teleportation
Transformation	Verwandlung (jede; Wirkt auf Andere)
Unsichtbarkeit	Unsichtbarkeit
Unterstützen	Kraft mit „Wirkt auf Andere“ und „Nur für Andere“, v.a. eine Form von Fähigkeitsverstärkung
Unverwundbarkeit	Lebenserhaltung (d.h. Immunität gegen ...), Schadensresistenz, Unsterblichkeit
Vampirismus	Energieverringerung (mit den Zusätzen Infektion und Lebenskraftentzug)
Verschleiern	Verwirren
Wahrscheinlichkeitsmanipulation	Wahrscheinlichkeitskontrolle
Wandklettern	Wandklettern
Wettermanipulation	Elementarkontrolle (Wetter), Energiekontrolle (Kälte, Licht), Kosmische Kraft
Zauberei	Kosmische Kraft, Magie (mit oder ohne Zusätze), Trickgeräte
Zeitmanipulation	Zeitkontrolle
Zusätzliche Gliedmaßen	Zusätzliche Körperteile



UNTERSTÜTZE UNS JETZT AUF  
**KICKSTARTER**

**WELCHE  
KRÄFTE  
STECKEN IN  
DIR?**



[WWW.PRO-INDIE.COM](http://WWW.PRO-INDIE.COM)

[WWW.SUPERHELDENROLLENSPIEL.DE](http://WWW.SUPERHELDENROLLENSPIEL.DE)

[WWW.KICKSTARTER.COM/PROJECTS/DAMMI/SUPERS-DEUTSCHE-AUSGABE](http://WWW.KICKSTARTER.COM/PROJECTS/DAMMI/SUPERS-DEUTSCHE-AUSGABE)

## Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. („Wizards“). All Rights Reserved.

### 1. Definitions:

(a) „Contributors“ means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) „Derivative Material“ means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) „Distribute“ means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d) „Open Game Content“ means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) „Product Identity“ means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) „Trademark“ means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor

(g) „Use“, „Used“ or „Using“ means to use, Distribute, copy, edit, format,

modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) „You“ or „Your“ means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin, Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment), Copyright 2003 by Evil Hat Productions LLC; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century, Copyright 2006, Evil Hat Productions LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

Icons, Copyright 2010, Ad Infinitum Adventures; Author Steve Kenson.