

## Regelübersicht

<b>Regel / Mechanik</b>	<b>Instant</b>	<b>Beginner</b>	<b>Startup</b>	<b>Advanced</b>	<b>Deluxe</b>	<b>Freak</b>
Würfelgrundsatz	X	X	X			
Rollenspiel-Grundsatz		X	X			
Grundsatz für Instants	X					
Ohne Spielleiter	X					
Amt Spielleiter	X					
Amt Anführer	X					
Amt Chronist	X					
Amt Zeugmeister	X					
Ämterwechsel	X					
Würfe	X	X	X			
Proben	X	X	X			
Messungen	X	X	X			
Vergleiche	X	X	X			
W6	X	X	X			
W20						
W100						
Sonstige Würfel						
Charaktererschaffung	X	X	X			
- Name	X	X	X			
- Konzept		X	X			
- Eckdaten		X	X			
- Beschreibung und Hintergrund		X	X			
- Motivation und Beziehungen						
- Gruppenname						
- Erfahrung und Stufe beginnen bei 0	X	X	X			
- Erfahrung und Stufe auf Kredit				X		
- Prädikate	X		X			
- Persönliche Gegenstände und Tiere				X		
- Psychogramm						
Individualkniffe (allgemein)	X	X	X			
Gruppenkniffe (allgemein)						
Spezial-Kniffe						
Kniffeinsatz vor Prüfung	X	X	X			
Kniffeinsatz nach Prüfung				X		
Kniffe durch Erschwernisse erwerben				X		
Potenz	X	X	X			
Attribute						
Eigenschaften						
Wechsel zwischen den Sets						
Steigerung durch Training						
Senken und Steigern mit Erfahrung	X					
Prädikate	X		X			
Tricks						
Reinfälle						
Fertigkeiten						
Kenntnisse						
Überzählige Punkte						
Geniestreiche						
Patzer						
Komplikationswürfel						
Kampf ohne Bodenplan	X		X			
- Angriff und Verteidigung	X		X			
- Zeitachse und abstrakte Zeiteinheiten			X			
- Abstrakte Entfernungen						
- Treffer führt zu Bewusstlosigkeitprobe	X		X			
- Ermittlung der Trefferzone						

## Regelübersicht

### Regel / Mechanik

### Instant   Beginner   Startup   Advanced   Deluxe   Freak

- Erweiterte Trefferwirkungen

#### Kampf mit Bodenplan

- Ungerasterte, Hex- und Karo-Bodenpläne

- Bewegung über Kanten und Ecken

- Reichweiten auch im Nahkampf

- Fernkampf benötigt Schusslinie

- Zauberwirken benötigt Sichtlinie

#### Magie

#### Verfolgungsjagd

#### Soziale Konflikte

Kniffe für Abenteuer und Aufgaben

X                    X

Kniffe für Reisen und Kämpfe

X

Kniffe für Verfolgungsjagden

Kniffe für Soziale Konflikte

Kniffe durch Alter

X                    X

Erfahrung durch Verwendung von Kniffen

X                    X

Erfahrungsstufen

X

Lerngelegenheiten

X