

Pen and Paper

Conan der Cimmerier

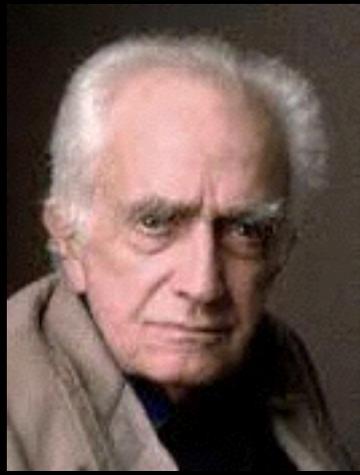
- 1906 Robert E. Howard
- Sword and Scocery



Cthulhu Mythos

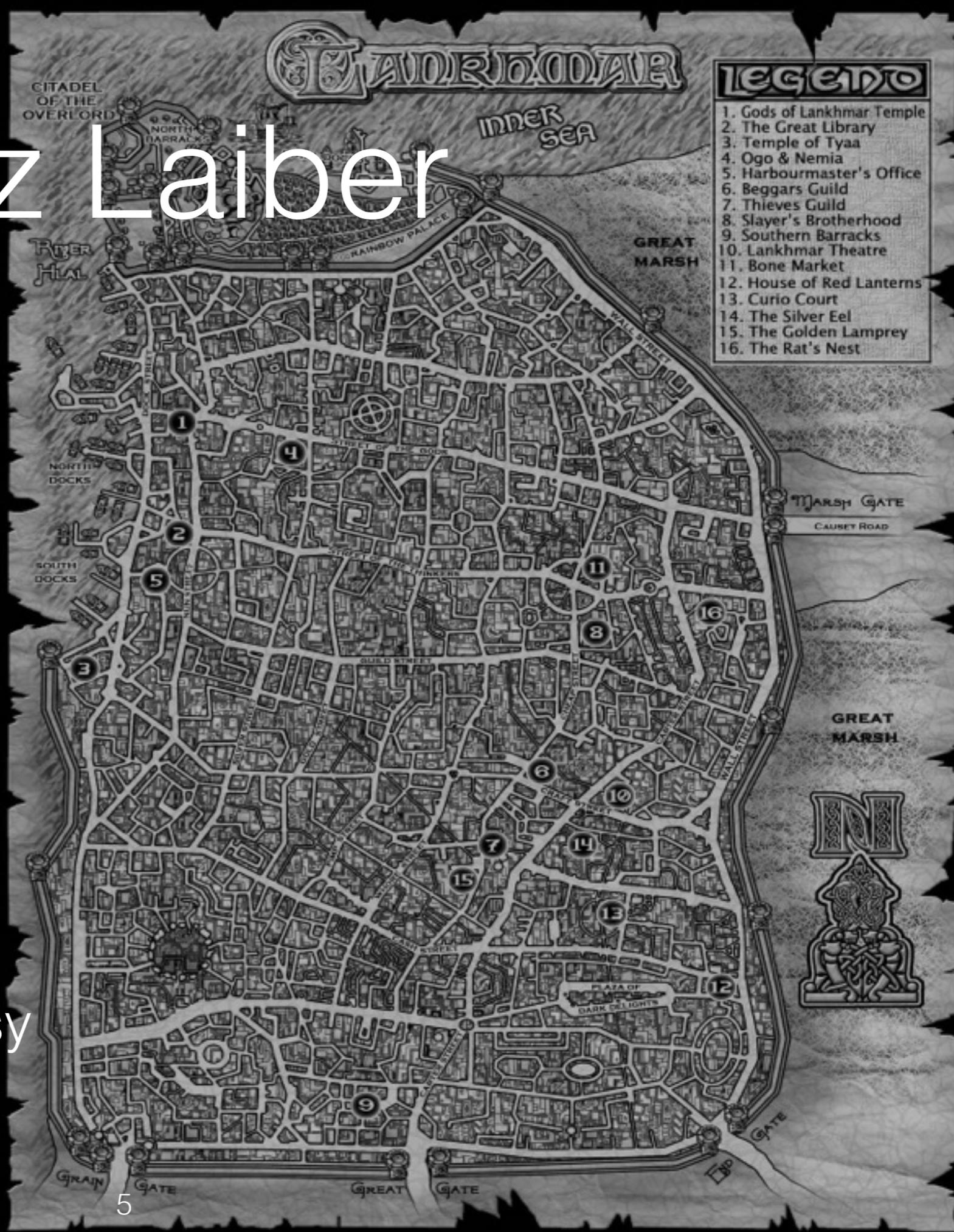


- 1928 Howard Phillips Lovecraft
- Erste Mythologie göttergleicher Wesen „Die Alten“

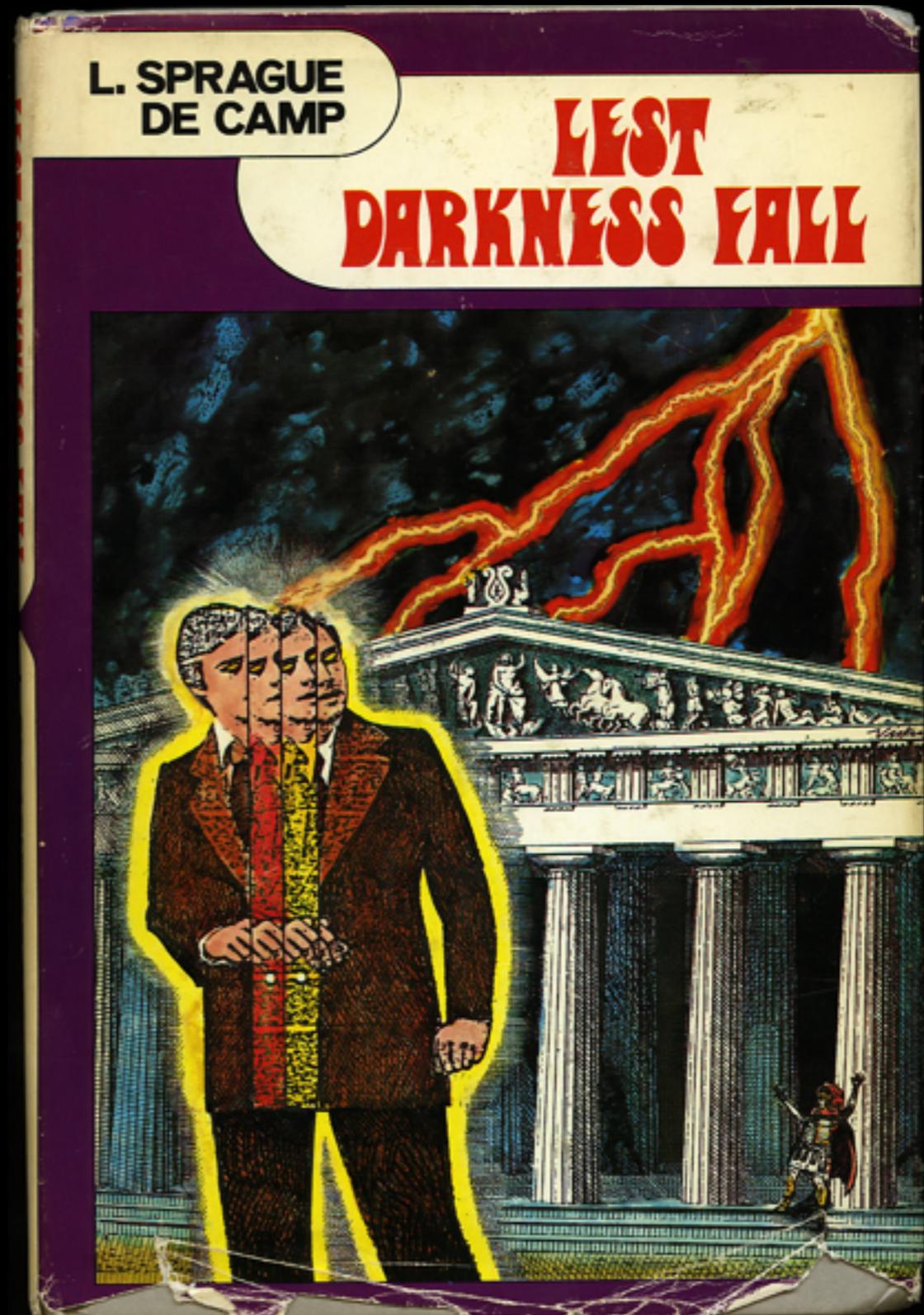


Fritz Leiber

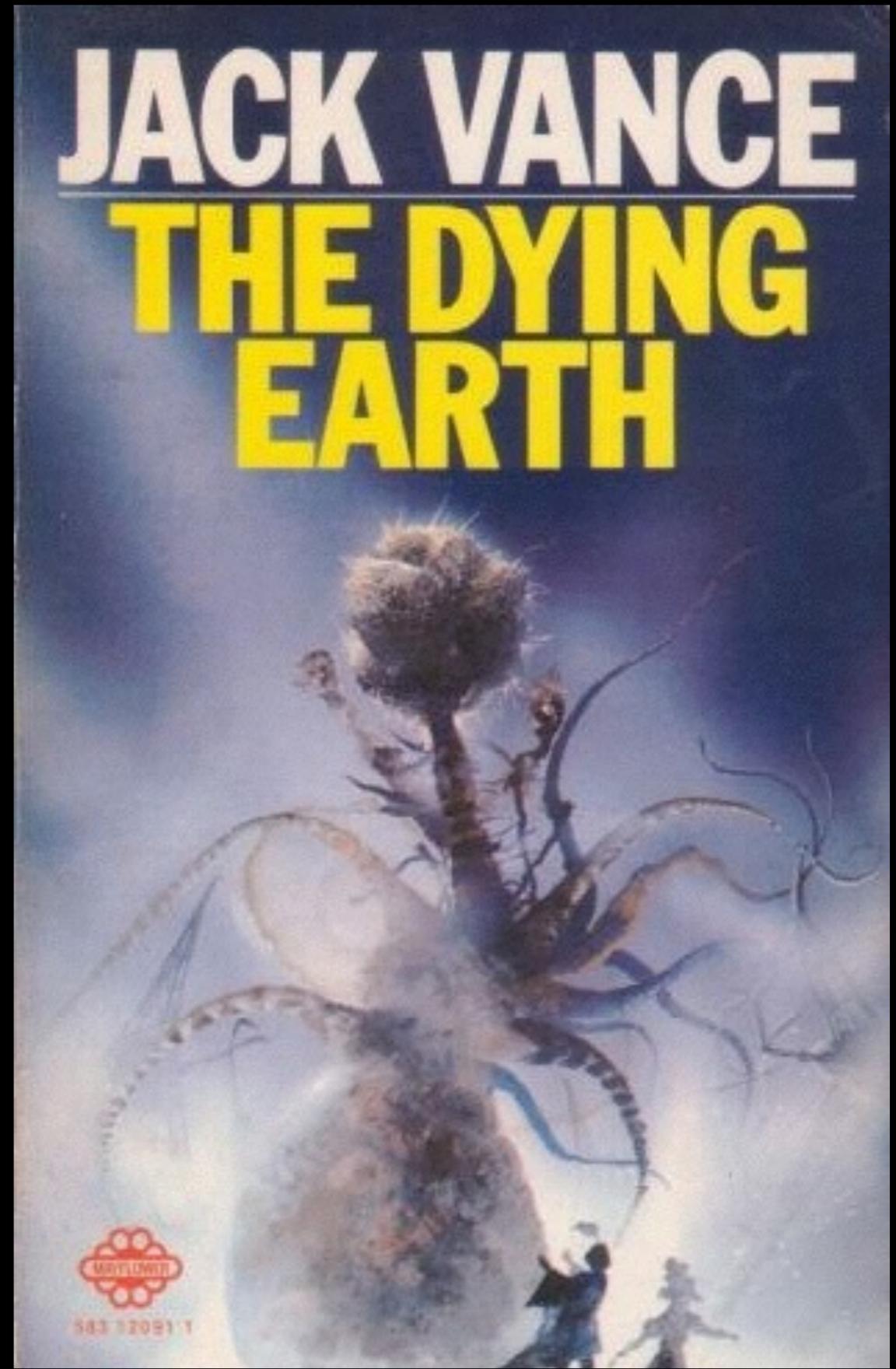
- erste Kurzgeschichte 1939
- Welt entsteht im Briefwechsel
- Erster Weltenbauer
- Lankmahr ist die erste detailliert ausgearbeitete Fantasy Stadt.



- 1941
- Inspiration für Zeit und Dimensionsreisen



- 1950
- Science Fantasy
- Endzeitroman
- Zaubersprüche vergisst man nach Anwendung und muss sie neu lernen.

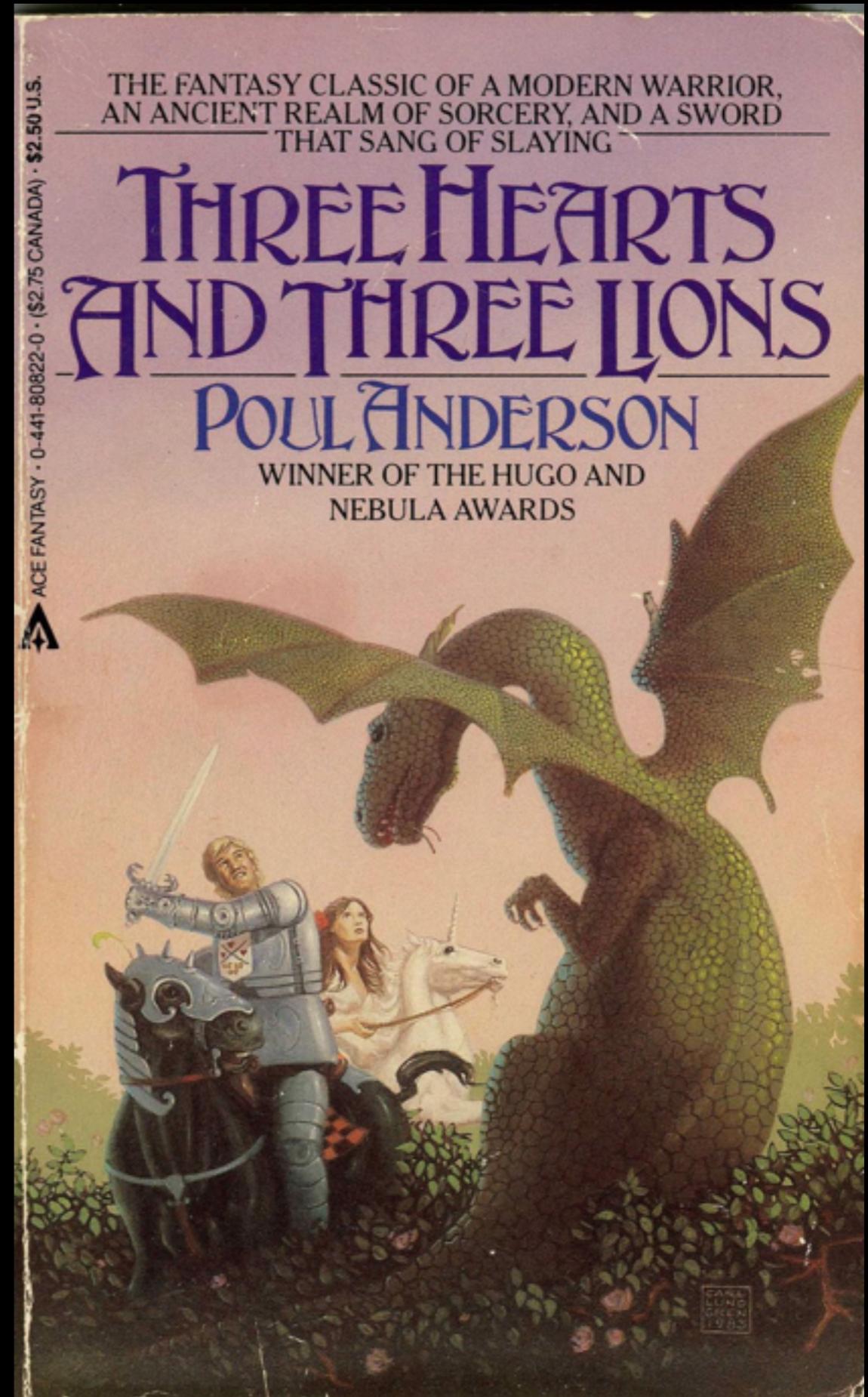


Mittelerde

- 1954 und 1955
John Ronald Reuel
Tolkien
- High Fantasy
- Hobbits = Diebe
- Elfen, Orks

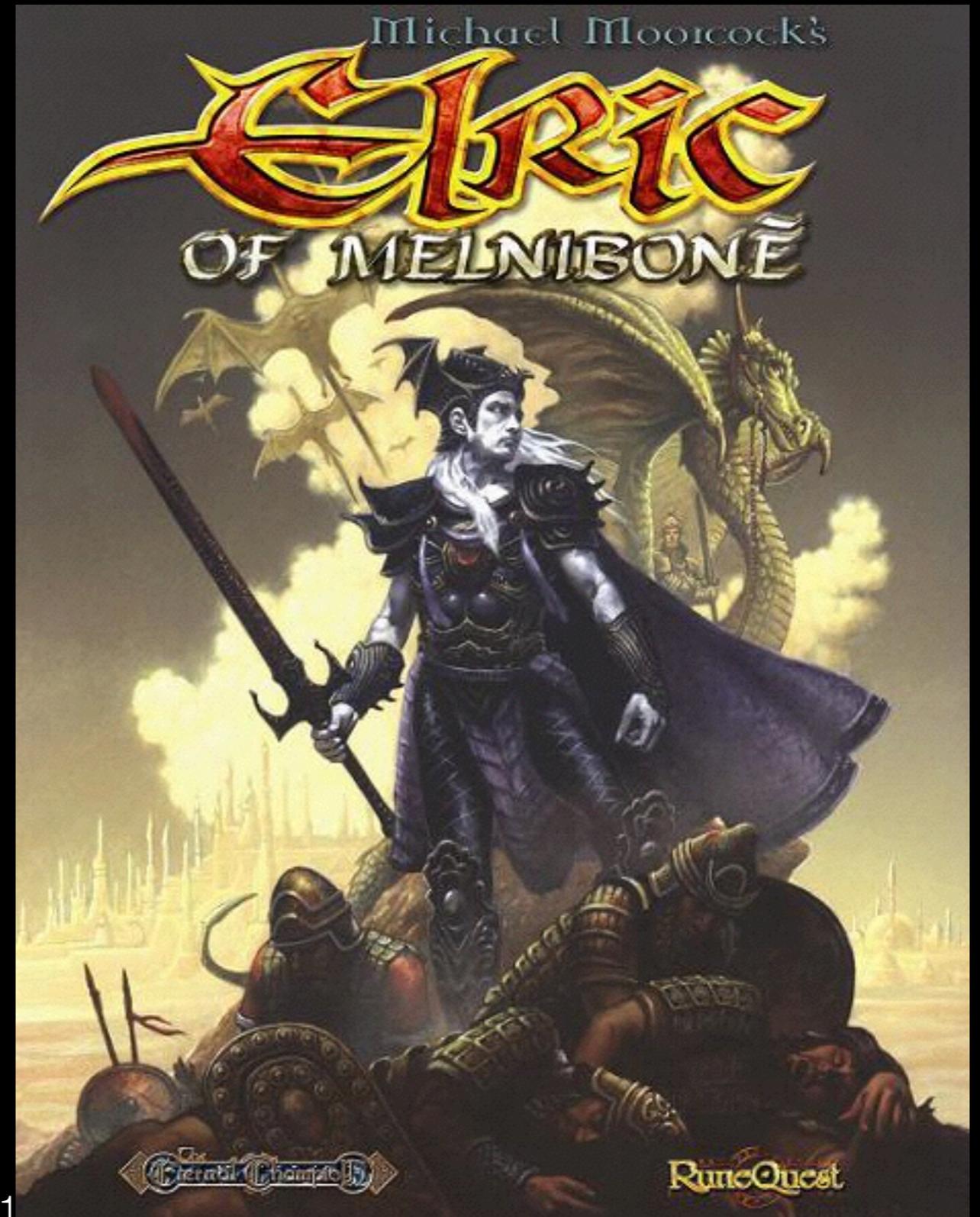


- 1961
- D&D Gesinnungssystem
- rechtschaffen vs. chaotisch
- Charakter Klasse Paladin entlehnt
- Monster wie Troll mit Regeneration 1:1 übernommen



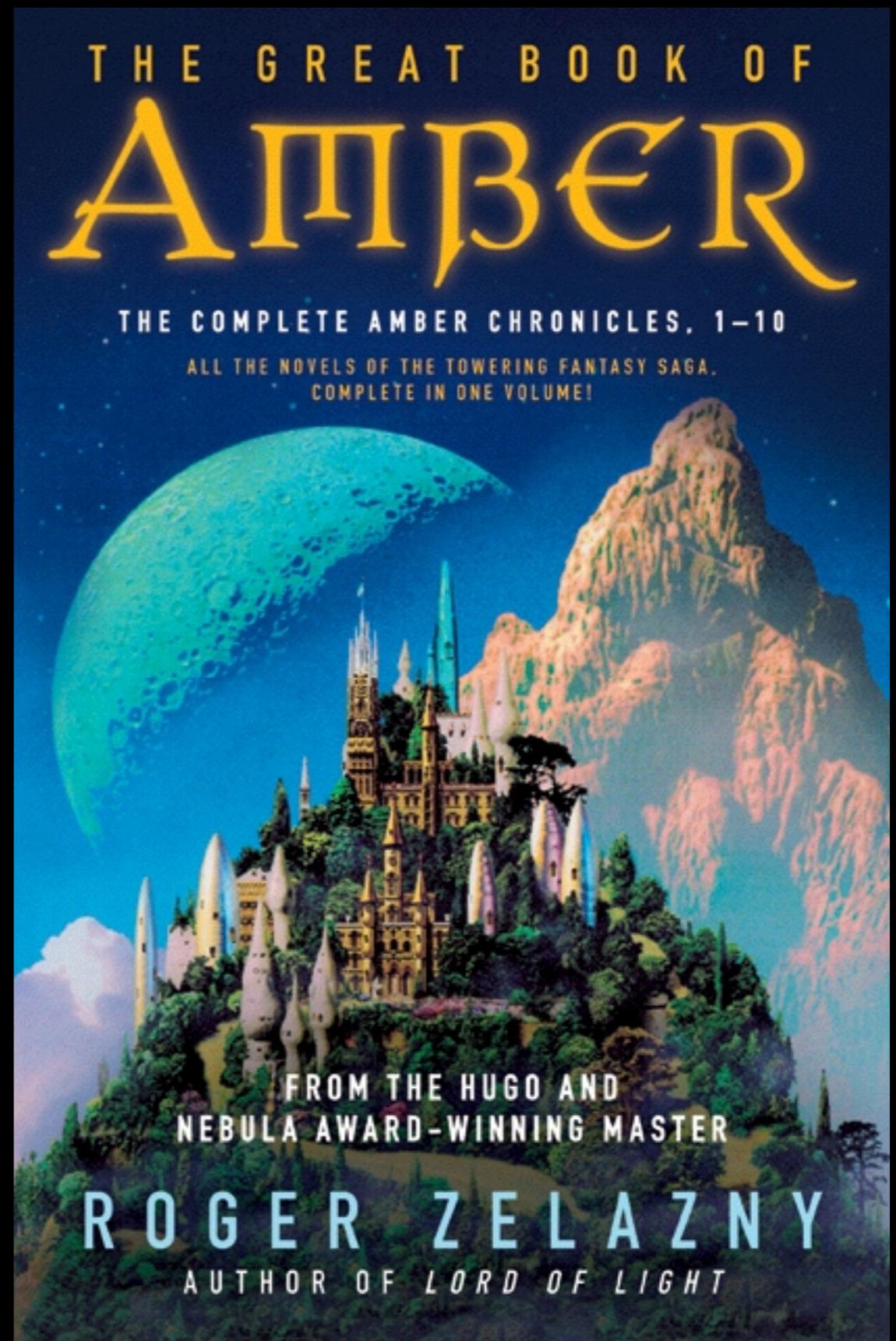
Michael Moorcock

- 1963
- Chaos vs. Ordnung
- Intelligente und verfluchte magische Gegenstände



Amber Chroniken

- 1970
- einer der ersten großen Fantasy Zyklen
- ausgefeilte multidimensionale Welten



Dungeons & Dragons

- 1970
- einer der ersten großen Fantasy Zyklen
- ausgefeilte multidimensionale Welten



- 1983 - 1985
- 27 Episoden
- 2 Staffeln

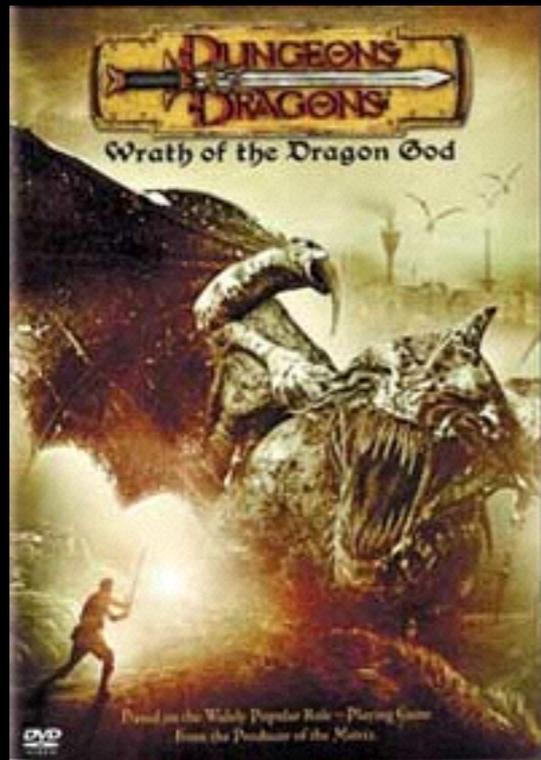


Dungeons & Dragons

- 2000
- USA & Tschechische Republik
- FSK 12



2 Fortsetzungen



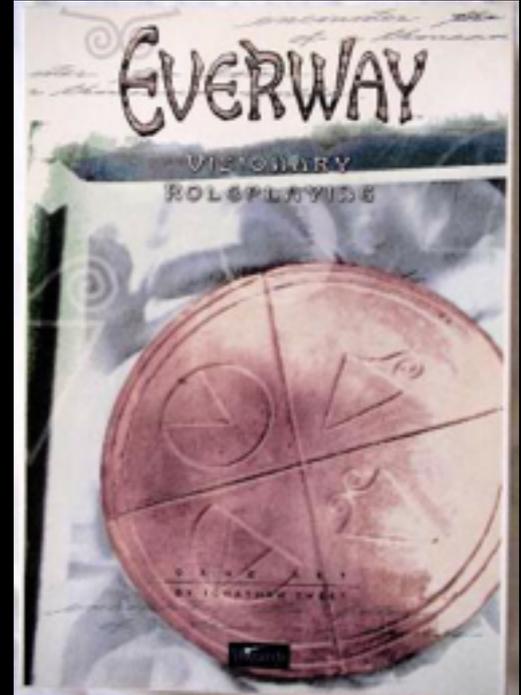
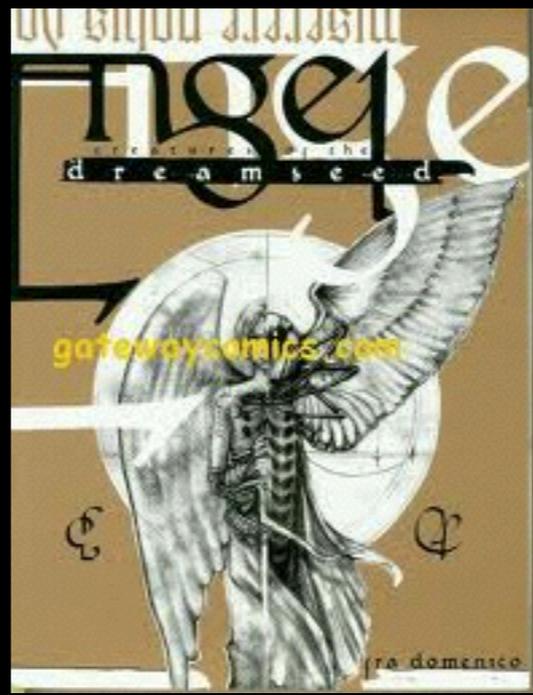
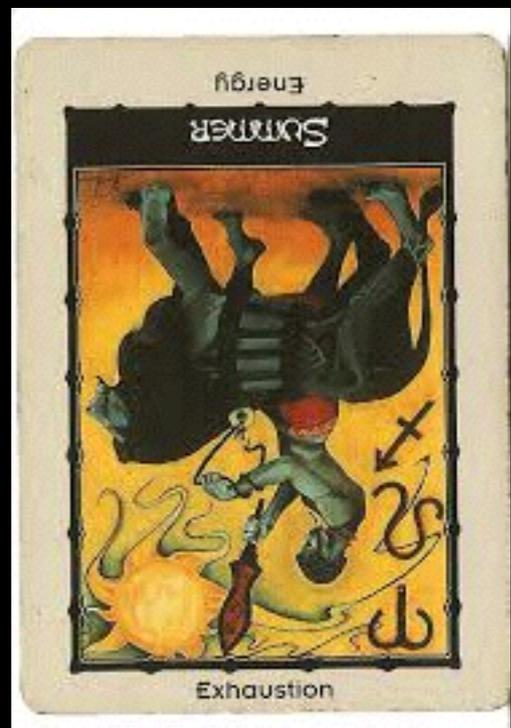
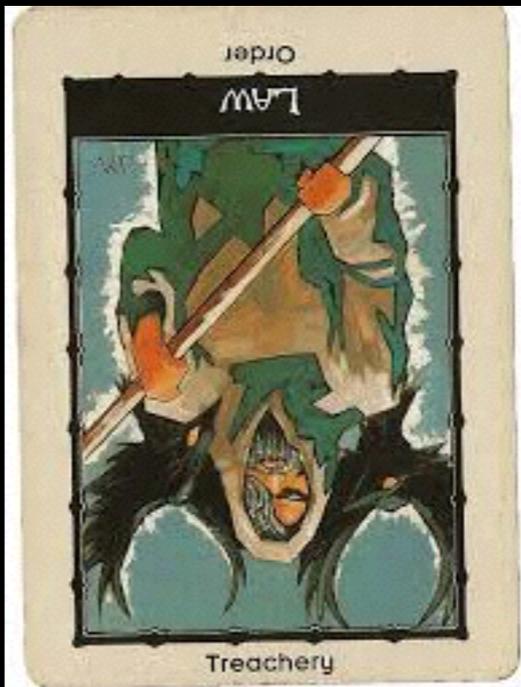
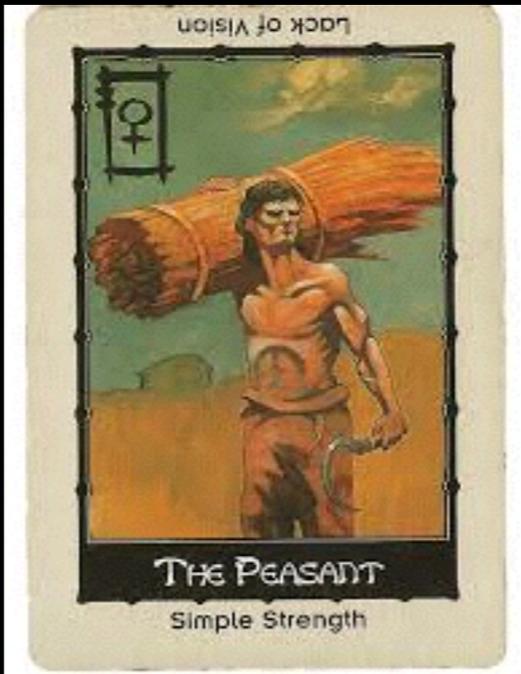
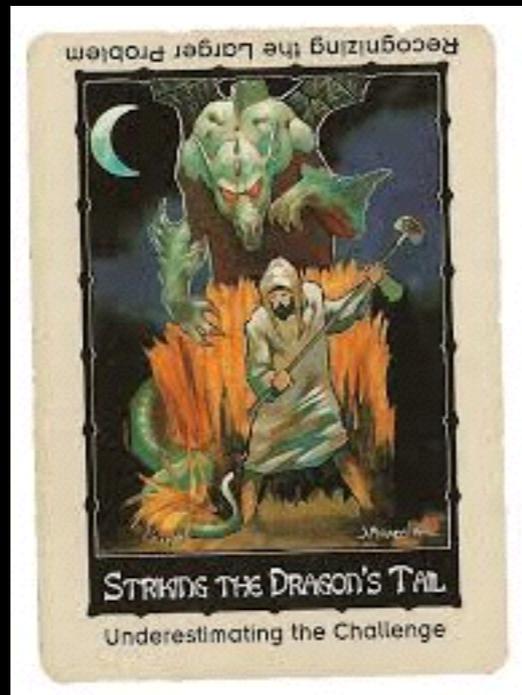
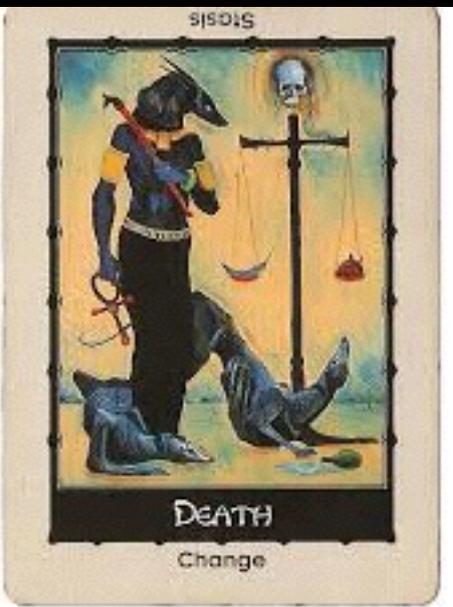
2005



2012

Was braucht man zum Spielen?





10: Zuckerpfend

Vinlay
 CHARAKTERNAMEN Barde 16
 KLASSE UND STUFE mittel 17 virtu. 18 5 77 blau schwarz hell
 GROSSENKATEGORIE ALTER GESCHLECHT GRÖSSE GEWICHT AUGENFARBE HAARFARBE HAUTFARBE

Carsten
 SPIELER Karsten charact. gut
 VOLK GESINNUNG GOTTHEIT



| ATTRIBUTE | ATTRIBUTS-WEERT | ATTRIBUTS-MOD. | TEMP. WEERT | TEMP. MOD. |
|-----------|-----------------|----------------|-------------|------------|
| ST | 12 | 1 | | |
| GE | 16 | 3 | | |
| KO | 20 | 0 | | |
| IN | 14 | 2 | | |
| WE | 8 | -1 | | |
| CH | 20 | 5 | 22 | 6 |

| | | | | | | | | | |
|--------|----|---------------------|----------------|--------------|---------|---------|-----------------|-----------------------|-------------|
| TP | 73 | WUNDEN/MOMENTANE TP | | | | | | NACHTÖDLICHER SCHADEN | |
| RK | 79 | -10+ | 6 | | 3 | | | | |
| GESAMT | | | RÖSTUNGS-BONUS | SCHILD-BONUS | GE-MOD. | GE-MOD. | NATÜRL. RÖSTUNG | NEBENBONUS-BONUS | SONST. MOD. |

| | | | |
|---------------|----|-------------------|----|
| SCHWIERIGKEIT | 12 | WILDE FÄHIGKEITEN | 13 |
| INITIATIVE | 7 | GE-MOD. | 3 |
| GESAMT | | SONST. MOD. | 4 |

| FERTIGKEIT | BEZUGS-ATTRIBUT | FEHLMOD. | ATTR. MOD. | NAMME | SONST. MOD. |
|------------|-----------------|----------|------------|-------|-------------|
|------------|-----------------|----------|------------|-------|-------------|

| | | | | | |
|---|-----|----|----|-----|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> AUFTRETEN (<u>Laute</u>) | CH | 24 | -6 | +18 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> AUFTRETEN (<u>Töne</u>) | CH | 6 | -6 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> AUFTRETEN (<u>Gesang</u>) | CH | 8 | -6 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> BALANCIEREN | GE* | 3 | -3 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> BERUF | WE | -1 | -1 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> BERUF | WE | -1 | -1 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> BLUFFEN | CH | 6 | -6 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE | CH | 12 | -6 | +6 | |
| <input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN | CH | 6 | -6 | +2 | |
| <input type="checkbox"/> ENTDECKEN | WE | 2 | -1 | +6 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST | GE* | 7 | -3 | +4 | |
| <input type="checkbox"/> FÄLSCHEN | IN | 2 | -2 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT | GE* | 2 | -3 | +5 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK | IN | 2 | -2 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK | IN | 2 | -2 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK | IN | 2 | -2 | +2 | |
| <input type="checkbox"/> HEILKUNDE | WE | -1 | -1 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> INFORMATIONEN SAMMELN | CH | 0 | -6 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN | ST* | 5 | -1 | +4 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> KONZENTRATION | KO | 7 | -0 | +3 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> LAUSCHEN | WE | 8 | -1 | +3 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> LEISE BEWEGEN | GE* | 11 | -3 | +3 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> MÄCHTIGEN GEGENSTÄNDEN BENUTZEN | CH | 3 | -6 | +3 | |
| <input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN | IN | | | +2 | |
| <input type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN | CH | 2 | -6 | +5 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN | WE | -1 | -1 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> REIEN | GE | 4 | -3 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> SCHÄTZEN | IN | 3 | -2 | +1 | |
| <input type="checkbox"/> SCHLÖSSER ÖFFNEN | GE | | | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> SCHWERTFERTIGKEIT | IN | 3 | -2 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN | ST* | 3 | -1 | +6 | |
| <input type="checkbox"/> SEIL BENUTZEN | GE | 3 | -3 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> SPRINGEN | ST* | 4 | -1 | +3 | |
| <input type="checkbox"/> SUCHE | IN | 2 | -2 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> TURNEN | GE* | 5 | -3 | +2 | |
| <input type="checkbox"/> ÜBERLEBENS-KUNST | WE | 0 | -1 | +3 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> VERKLEIDEN | CH | 11 | -6 | +6 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> VERSTECKEN | GE* | 3 | -3 | +6 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (<u>antiquar.</u>) | IN | 2 | -2 | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN | IN | | | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN | IN | | | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN | IN | | | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN | IN | | | +2 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE | IN | 6 | -2 | +4 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Sprache sprechen</u> | | 3 | -2 | +1 | |

| | | | | | | |
|---------------|--------|-------------|----------------|-----------|-------------|------------|
| RETTUNGSWÜRFE | GESAMT | GRUND-BONUS | ATTRIBUTS-MOD. | MAGD-MOD. | SONST. MOD. | TEMP. MOD. |
| REFLEX | 13 | -10 | +3 | | | |
| WILLEN | 9 | -10 | -1 | | | |
| ZAHIGKEIT | 5 | -5 | | | | |

| | | | |
|---------------------|--------------------------|------------------|--|
| GRUND-ANGRIFFSBONUS | 12/7/3 | ZAUBER-RESISTENZ | |
| RINGKAMPF | 15/10/5 = 64 + 62 → Fern | | |
| GESAMT | 3/7/3 | | |

| | | | |
|-----------------------|---------------------------|---------|----------------|
| ANGRIFF | WAPEN | WUNDEN | WUNDEN |
| <u>schw. Armbrust</u> | | 15/10/5 | 10/10 19-20/42 |
| 36m Reich | <u>„Krumelones Faust“</u> | | 9Ffd |

| | | | |
|---------|-------|--------|--------|
| ANGRIFF | WAPEN | WUNDEN | WUNDEN |
| | | | |

| | | | |
|---------|-------|--------|--------|
| ANGRIFF | WAPEN | WUNDEN | WUNDEN |
| | | | |

| | | | |
|---------|-------|--------|--------|
| ANGRIFF | WAPEN | WUNDEN | WUNDEN |
| | | | |

| | | | |
|---------|-------|--------|--------|
| ANGRIFF | WAPEN | WUNDEN | WUNDEN |
| | | | |

Mit einem X markierte Fertigkeiten können auch unversucht benutzt werden.
 Markiere diesen Kasten mit einem X, wenn die Fertigkeit für diesen Charakter eine Kernfertigkeit ist.
 * Rüstungsbonus, sofern vorhanden, wird angerechnet (das Doppelte bei Schwimmen).

PG: Zuckerpferd

Vinlay
 CHARAKTERNAME Burde 16
 KLASSE UND STUFE
mittel 17 wäuml. 184.5 77 blau schwarz hell
 GRÖSSENKATEGORIE ALTER GESCHLECHT GRÖSSE GEWICHT AUGENFARBE HAARFARBE HAUTFARBE

Carsten
 SPIELER Menschen chaotisch-gut
 VOLK GESINNUNG GOTTHEIT



| ATTRIBUTE | ATTRIBUTS-WERT | ATTRIBUTS-MOD. | TEMP. WERT | TEMP. MOD. |
|-----------|----------------|----------------|------------|------------|
| ST | 12 | 1 | | |
| GE | 16 | 3 | | |
| KO | 10 | 0 | | |
| IN | 14 | 2 | | |
| WE | 8 | -1 | | |
| CH | 20 | 5 | 22 | 6 |

GESAMT **WUNDEN/MOMENTANE TP** **NICHTTÖDLICHER SCHADEN** **BEWEGUNGSRATE**

TP **73**

RK **19** = 10 + **6** + **3** + **3** + **3** + **3** + **3** + **3** + **3**

GESAMT RÜSTUNGS-BONUS SCHILD-BONUS GE-MOD. GR-MOD. NATÜRL. RÜSTUNG ABLENKUNGS-BONUS SONST. MOD. SCHADENSREDUZIERUNG

HEILKUNDE **12** **AUS DEM FALTSCHREIBEN** **13**

INITIATIVE **7** - **3** + **4**

GESAMT GE-MOD. SONST. MOD.

FERTIGKEITEN **1**

| FERTIGKEIT | BEZUGS-ATTRIBUT | FERT.-MOD. | ATTR.-MOD. | RANGE | SONST. MOD. |
|------------|-----------------|------------|------------|-------|-------------|
|------------|-----------------|------------|------------|-------|-------------|

RETTUNGSWÜRFE **GESAMT** **GRUND-BONUS** **ATTRIBUTS-MOD.** **MAGIE-MOD.** **SONST. MOD.** **TEMP. MOD.** **SITUATIONSMOD.**

REFLEX **13** - **10** + **3** + **0** + **0** + **0**

WILLEN **9** - **10** + **-1** + **0** + **0** + **0**

ZAHIGKEIT **5** - **5** + **0** + **0** + **0** + **0**

GRUND-ANGRIFFSBONUS **12/7/2** **ZAUBER-RESISTENZ** **0**

RINGKAMPF **15/10/5 = GA + Ge -> Fern**

3/1/3 - **0** + **1** + **0** + **0**

GESAMT GRUND-ANGRIFFSBONUS ST-MOD. GR-MOD. SONST. MOD.

ANGRIFF

| | | | |
|-----------------------|----------------|--------------|------------------|
| <u>schw. Armbrust</u> | <u>15/10/5</u> | <u>10/10</u> | <u>19/20/4/2</u> |
|-----------------------|----------------|--------------|------------------|

| | | | | | |
|---|-----|-----------|-------------|-------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> AUFTRETEN (<u>Laute</u>) | CH | 24 | - 6 | + 18 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> AUFTRETEN (<u>Töne</u>) | CH | 6 | - 6 | + 0 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> AUFTRETEN (<u>Gesang</u>) | CH | 8 | - 6 | + 2 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> BALANCIEREN ■ | GE* | 3 | - 3 | + 0 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> BERUF () | WE | -1 | - -1 | + 0 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> BERUF () | WE | -1 | - -1 | + 0 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> BLUFFEN ■ | CH | 6 | - 6 | + 0 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE ■ | CH | 12 | - 6 | + 6 | + |
| <input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN ■ | CH | 6 | - 6 | + 0 | + |
| <input type="checkbox"/> ENTDECKEN ■ | WE | 2 | - -1 | + 6 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST ■ | GE* | 3 | - 3 | + 4 | + |
| <input type="checkbox"/> FÄLSCHEN ■ | IN | 2 | - 2 | + 0 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT | GE* | 8 | - 3 | + 5 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK ■ () | IN | 2 | - 2 | + 0 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK ■ () | IN | 8 | - 2 | + 0 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK ■ () | IN | 8 | - 2 | + 0 | + |
| <input type="checkbox"/> HEILKUNDE ■ | WE | -1 | - -1 | + 0 | + |
| <input checked="" type="checkbox"/> INFORMATIONEN SAMMELN ■ | CH | 0 | - 6 | + 0 | + |

| ANGRIFF | | | |
|----------------|----------|--------------------|----------|
| schw. Armbrust | 15/10/15 | 10-10 | 19-20/42 |
| ANMERKUNGEN | | | |
| 36 m | Rhich | "Kunmelones Faust" | 3 Ffd |

MUNITION _____

| ANGRIFF | | | |
|-------------|--|--|--|
| | | | |
| ANMERKUNGEN | | | |
| | | | |

MUNITION _____

| ANGRIFF | | | |
|-------------|--|--|--|
| | | | |
| ANMERKUNGEN | | | |
| | | | |

MUNITION _____

| ANGRIFF | | | |
|-------------|--|--|--|
| | | | |
| ANMERKUNGEN | | | |
| | | | |

MUNITION _____

| ANGRIFF | | | |
|-------------|--|--|--|
| | | | |
| ANMERKUNGEN | | | |
| | | | |

MUNITION _____

- HANDWERK () IN
- HANDWERK () IN
- HEILKUNDE WE
- INFORMATIONEN SAMMELN CH
- KLETTERN ST*
- KONZENTRATION KO
- LAUSCHEN WE
- LEISE BEWEGEN GE*
- MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN CH
- MECHANISMUS AUSSCHALTEN IN
- MIT TIEREN UMGEHEN CH
- MOTIV ERKENNEN WE
- REITEN GE
- SCHÄTZEN IN
- SCHLÖSSER ÖFFNEN GE
- SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSELN IN
- SCHWIMMEN ST*
- SEIL BENUTZEN GE
- SPRINGEN ST*
- SUCHEN IN
- TURNEN GE*
- ÜBERLEBENSKUNST WE
- VERKLEIDEN CH
- VERSTECKEN GE*
- WISSEN (Gefühllos) IN
- WISSEN () IN
- ZAUBERKUNDE IN
- Sprache sprechen
- _____
- _____

| | | | | |
|----|----|---|---|---|
| 1 | 2 | + | + | |
| 2 | 2 | + | + | |
| 3 | -1 | + | + | |
| 4 | 6 | + | + | |
| 5 | 1 | 4 | + | |
| 6 | 0 | 3 | + | |
| 7 | -1 | 3 | + | |
| 8 | 3 | 3 | + | |
| 9 | 0 | 3 | + | |
| 10 | 6 | 5 | + | |
| 11 | -1 | + | + | |
| 12 | 3 | 2 | + | |
| 13 | 2 | 1 | + | |
| 14 | 2 | + | + | |
| 15 | 2 | + | + | |
| 16 | 1 | 6 | + | |
| 17 | 3 | + | + | |
| 18 | -1 | 3 | + | |
| 19 | 2 | + | + | |
| 20 | 3 | 2 | + | |
| 21 | 0 | 1 | 2 | + |
| 22 | 1 | 0 | 5 | + |
| 23 | 3 | 6 | + | |
| 24 | 2 | + | + | |
| 25 | + | + | + | |
| 26 | + | + | + | |
| 27 | + | + | + | |
| 28 | 2 | 4 | + | |
| 29 | 2 | 1 | + | |
| 30 | + | + | + | |
| 31 | + | + | + | |

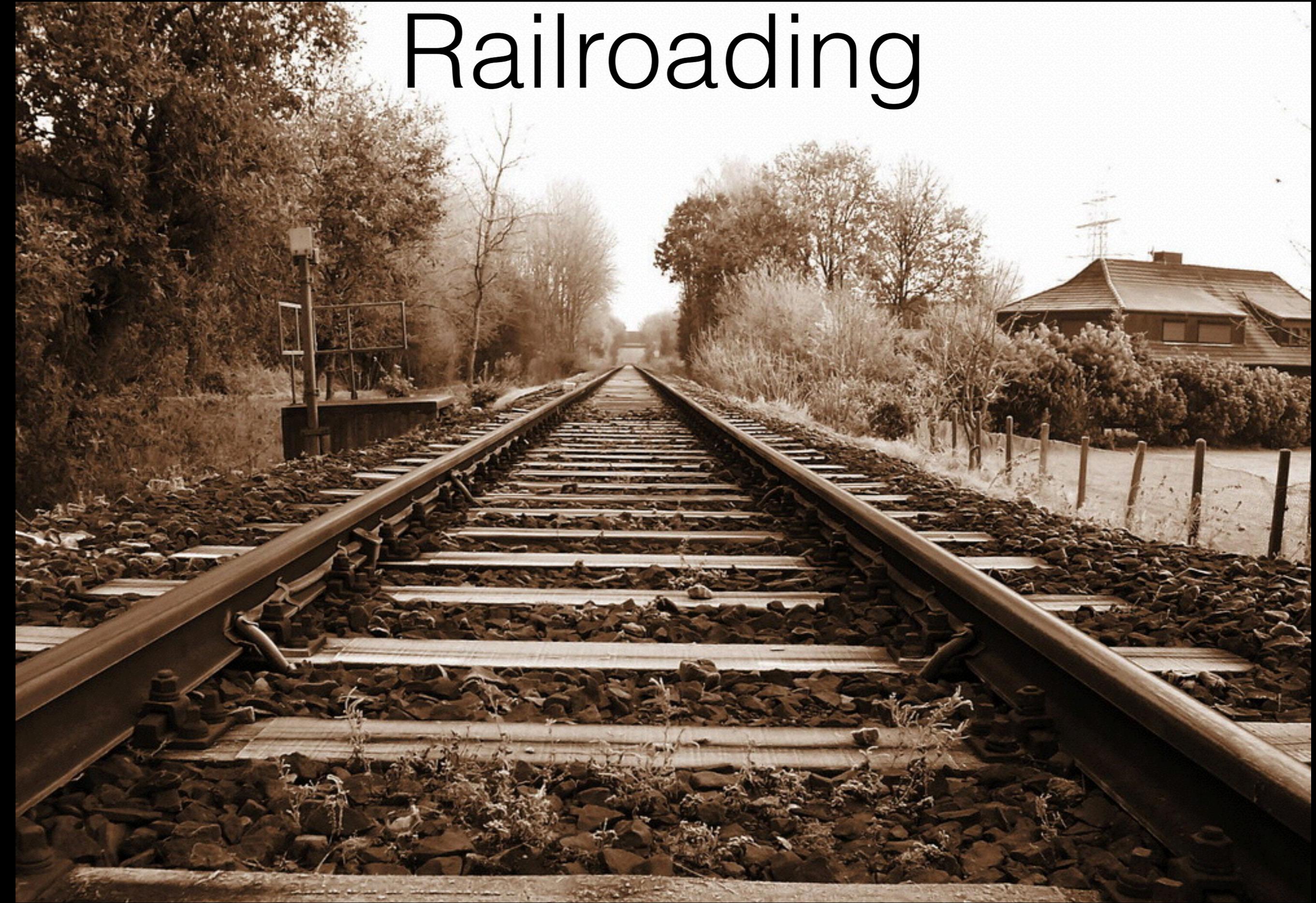
■ Mit einem Block markierte Fertigkeiten können auch untrainiert benutzt werden.
 Markiere diesen Kasten mit einem X, wenn die Fertigkeit für diesen Charakter eine Klassenfertigkeit ist.
 * Rüstungsmalus, sofern vorhanden, wird angerechnet (das Doppelte bei Schwimmen).



GAMEMASTER

Even the Matrix needed one.

Railroading



Illusionism



Improvising



Simulating



Player Empowerment

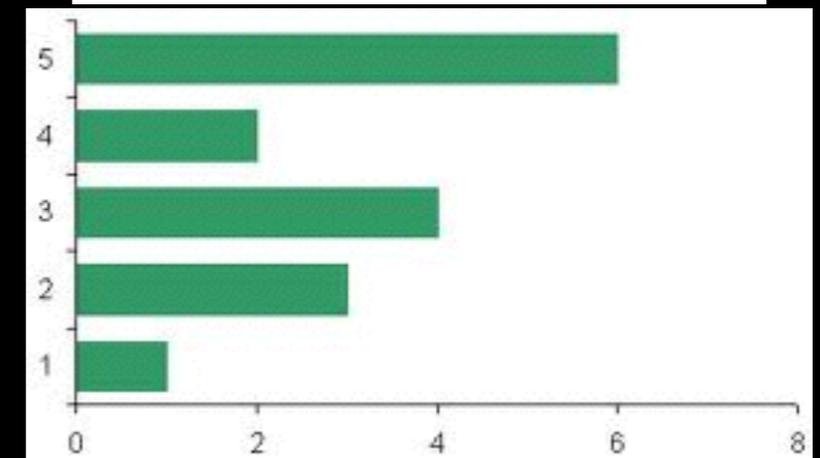
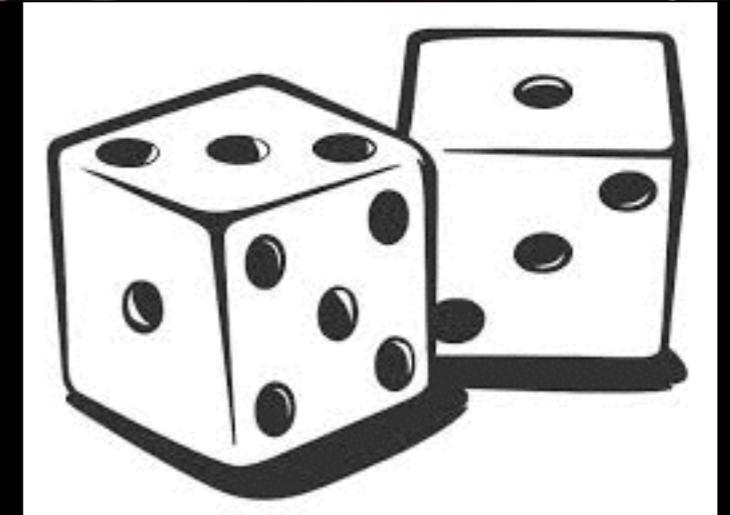


Action

- Intent
- Initiation
- Completion
- or Effect? (IICE)

Drama, Fortune, Karma (DFK)

- Drama: der Spielleiter entscheidet über das Ergebnis
- Fortune(Glück): der Zufall entscheidet über das Ergebnis (insbesondere durch Benutzung von Würfeln)
- Karma: ein fester Wert entscheidet über das Ergebnis (insbesondere durch Vergleich von Werten)



In Character / Out of Character

- **IC** = In Character
- **OoC** = Out of Character



Charaktererschaffung

- Startwerte auswürfeln
- Baukastensystem

PC vs. NPC

- PC = Player Character
- NPC = Non Player Character
 - Cutscene
 - Statemachine
 - Eigene Motive Ziele



- Attribute
- Fertigkeiten
 - wertebasiert
 - skilltree
- Vorteile und Nachteile
 - besondere Fähigkeiten (Powers)
 - Magie und Wunder

Probe

- einfache Tests
- vergleichende Probe
- wiederholbare Probe



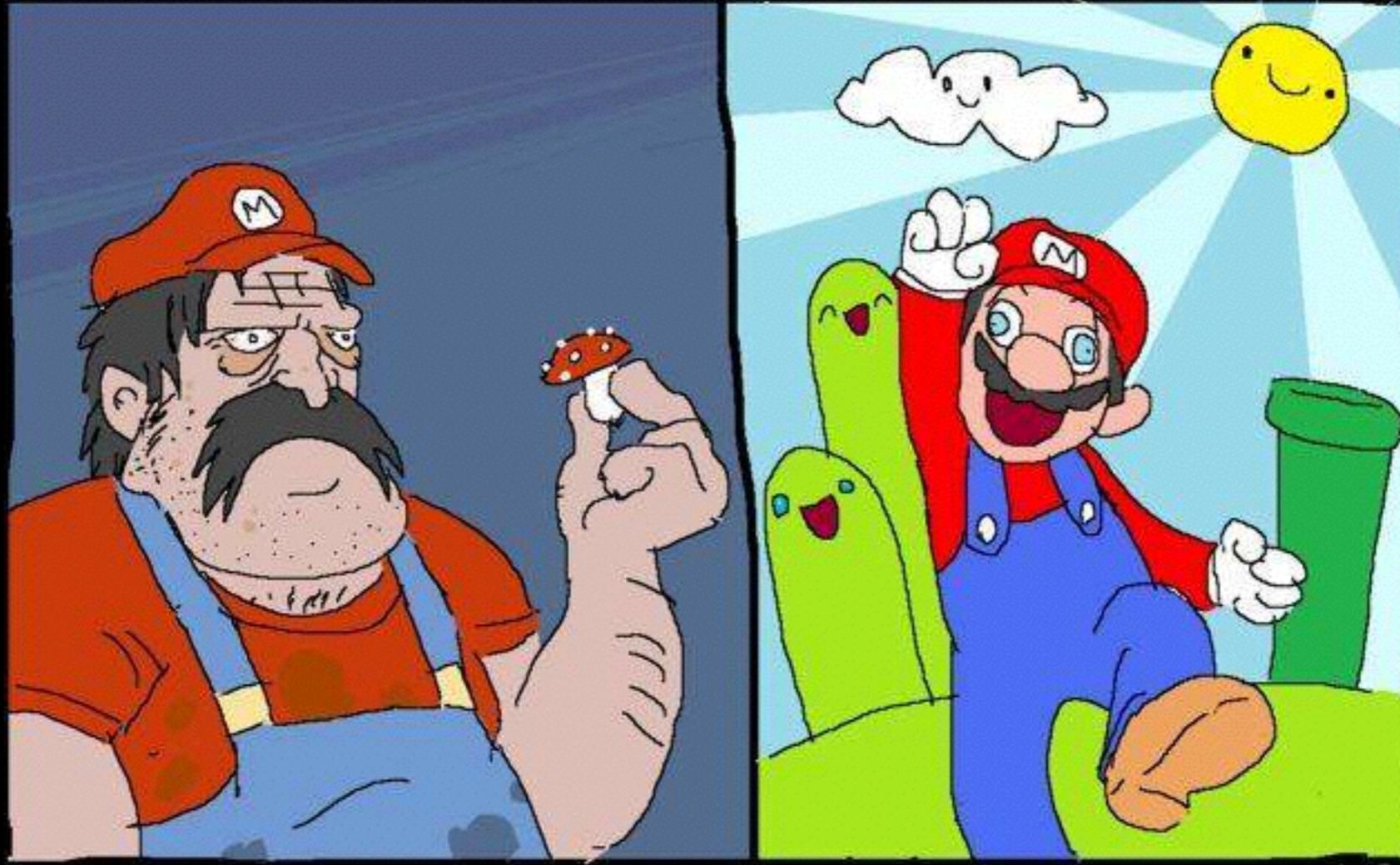
INITIATIVE

You don't have to roll high.
Just higher than the other guy.

Würfelsysteme

- Prozentwürfe
- Poolsystem
- Unterwürfeln
- Überwürfeln

Steigerung



- Sammeln von XP für nächste Stufe
- Steigerungsversuche bei Misserfolg oder kritischem Erfolg einer Fertigkeit

Kampfsystem

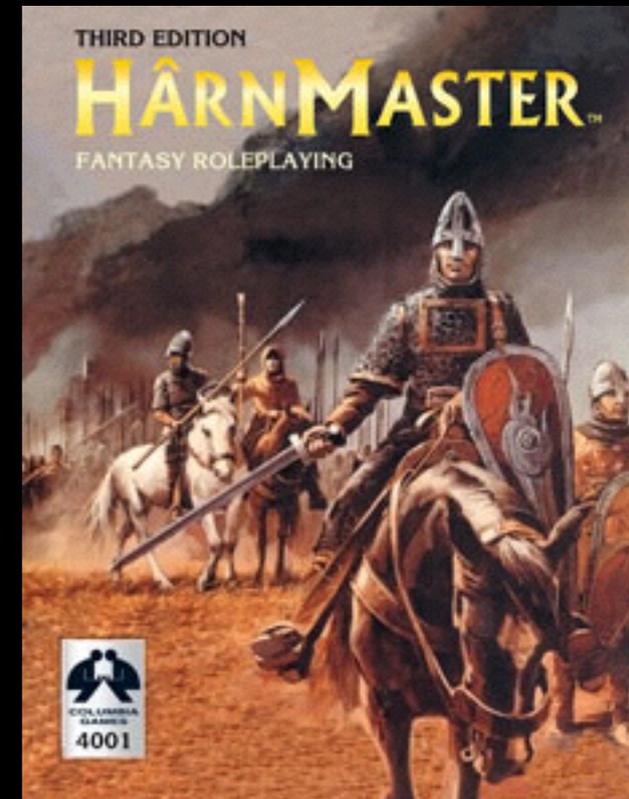
- Lebenspunkte
- Schadensmonitor
- Trefferzonentabelle
- Nachteile



Settings

Fantasy

- Low Fantasy
- Sword and Scocery
- High Fantasy



CYBERPUNK

0:38



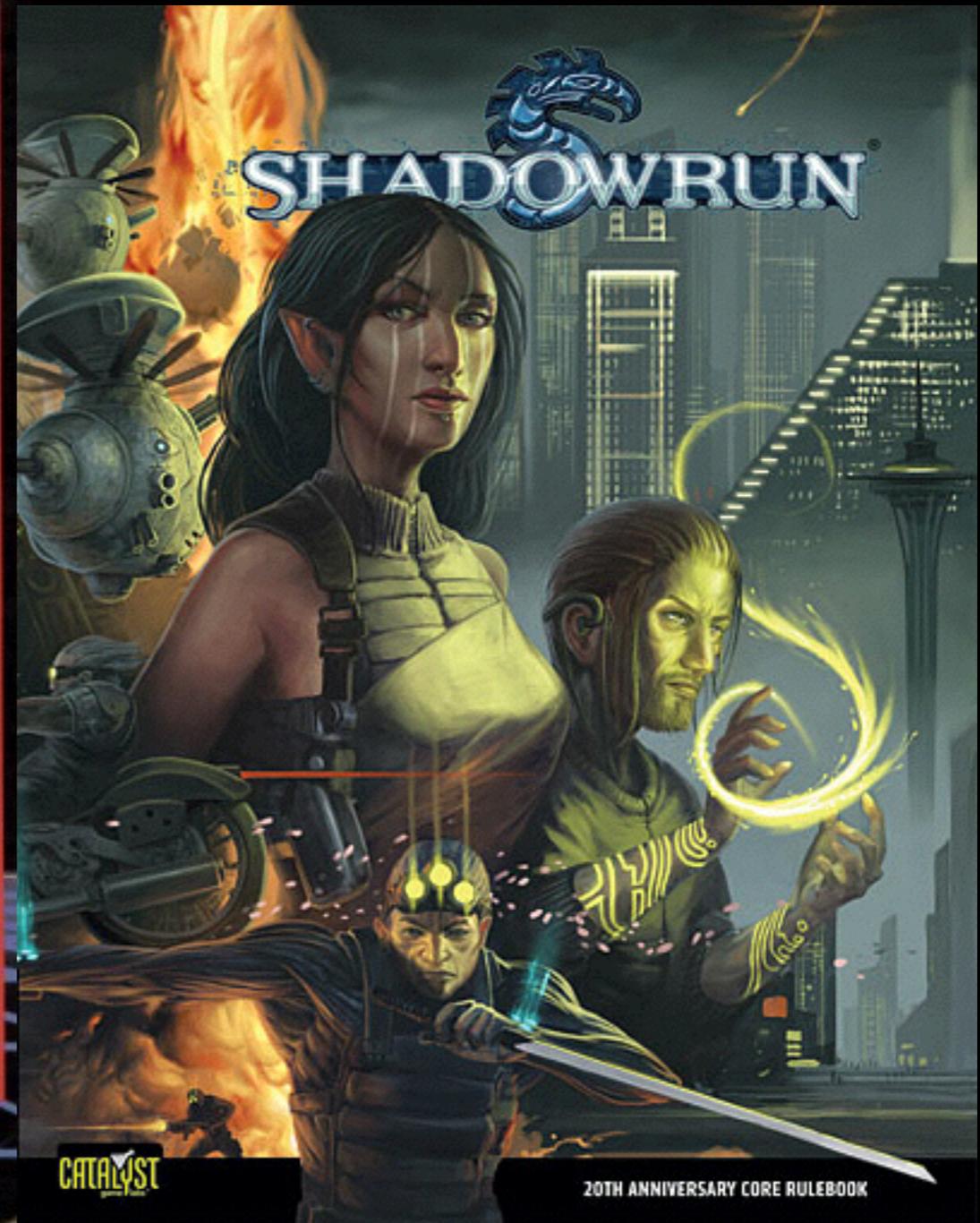
310 67
458092
7 940
531 46
8722 3
39 50

SCANNING

TARGETING

DASNER 80

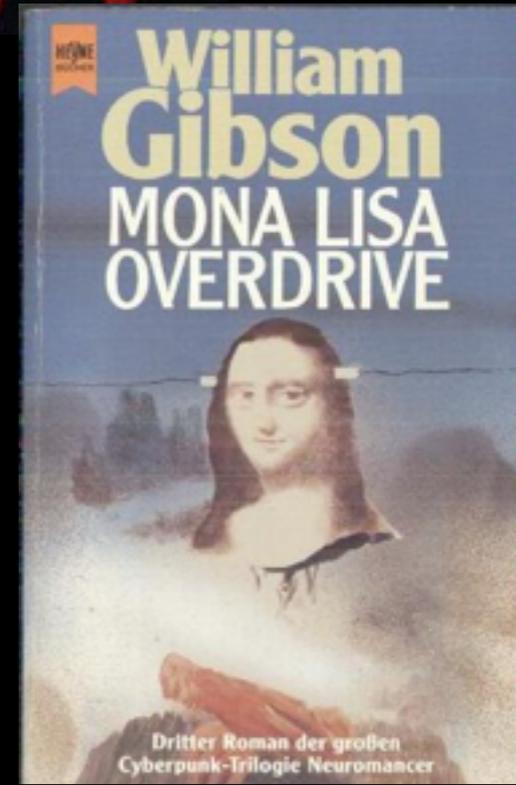
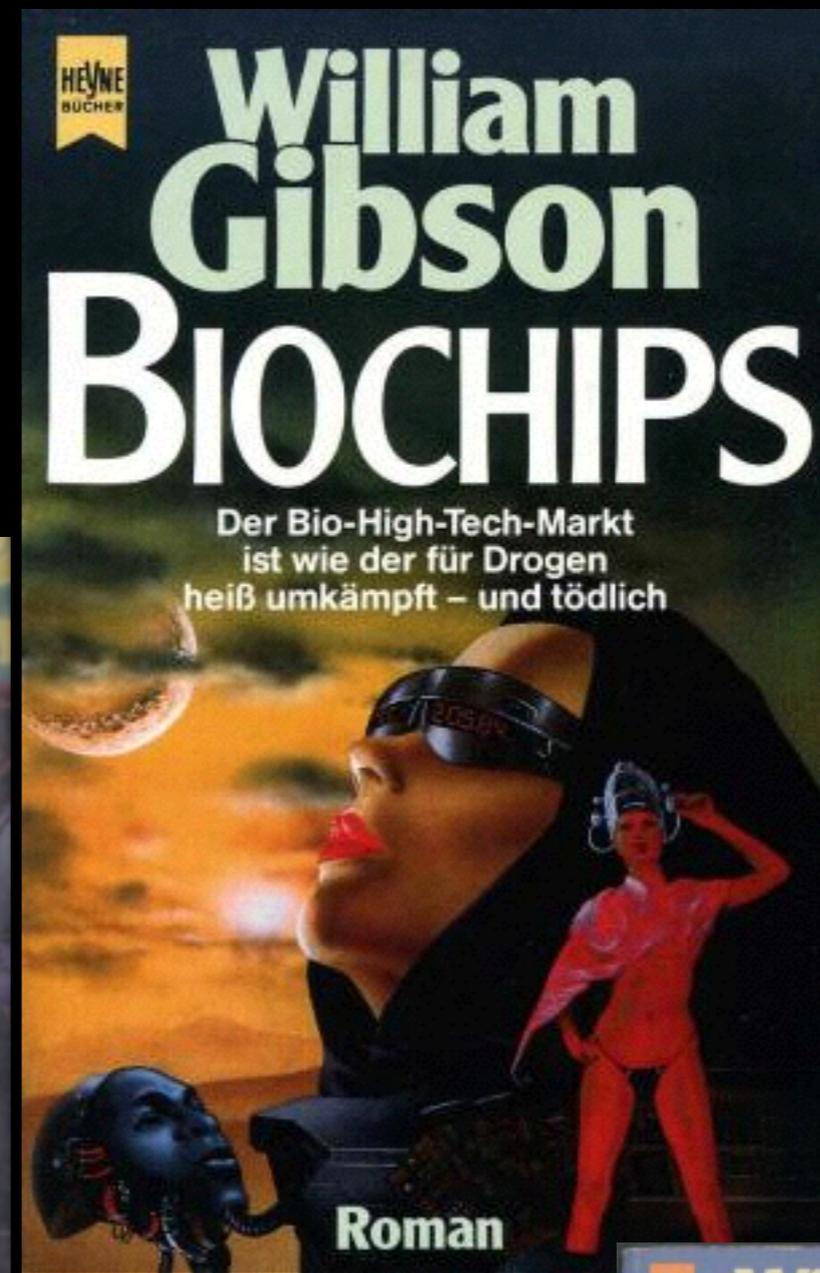
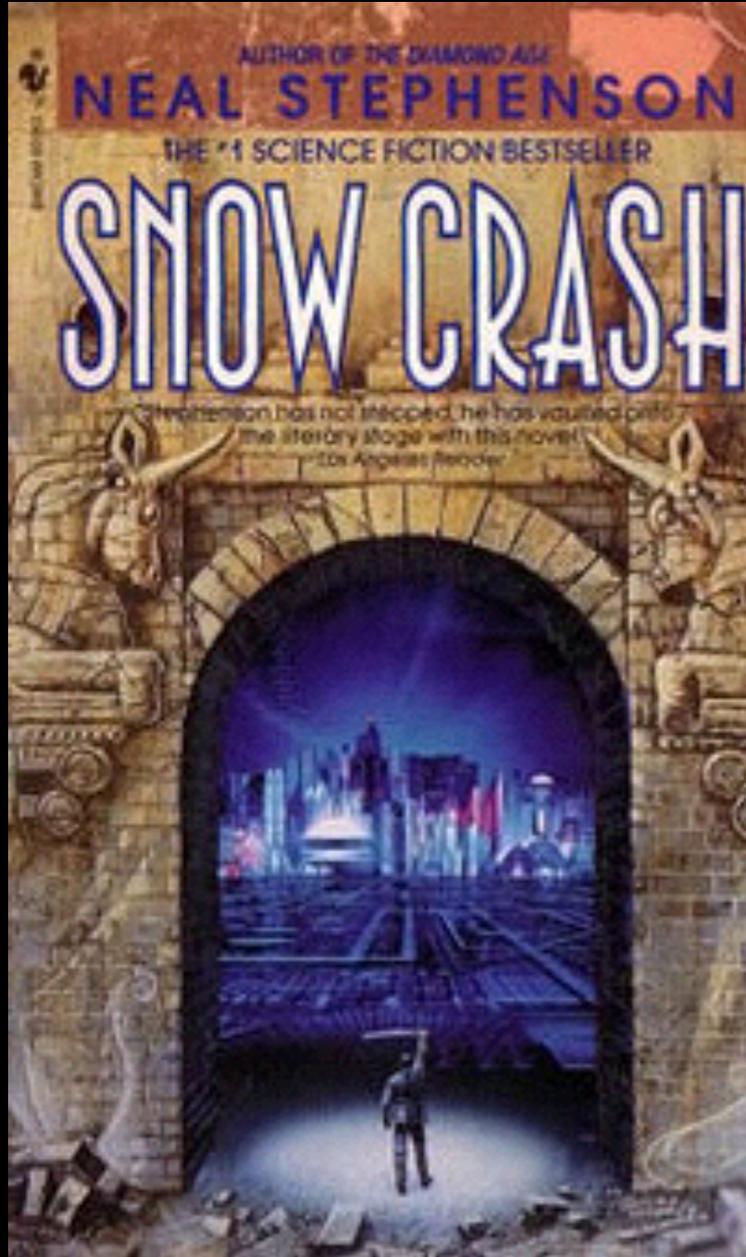
2 0 2 0
LES ANNEES NOIRES



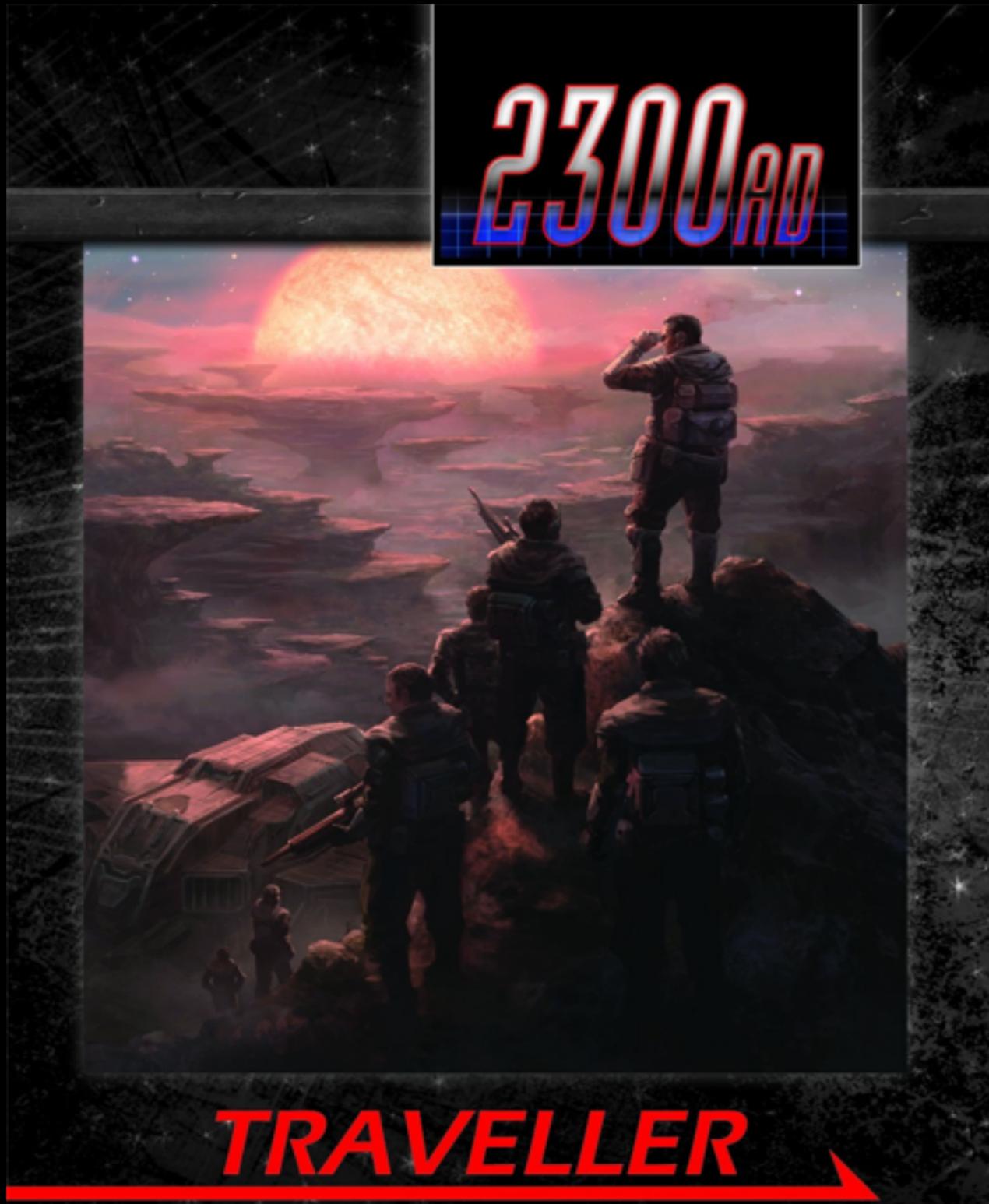
SHADOWRUN

CATALYST

20TH ANNIVERSARY CORE RULEBOOK



Science Fiction



PARANOIA™ TROUBLESHOOTERS



Original PARANOIA design
DAN GELBER
GREG COSTIKYAN
ERIC GOLDBERG

New PARANOIA edition
ALLEN VARNEY

Oma Binkel präsentiert

Space Pirates



H

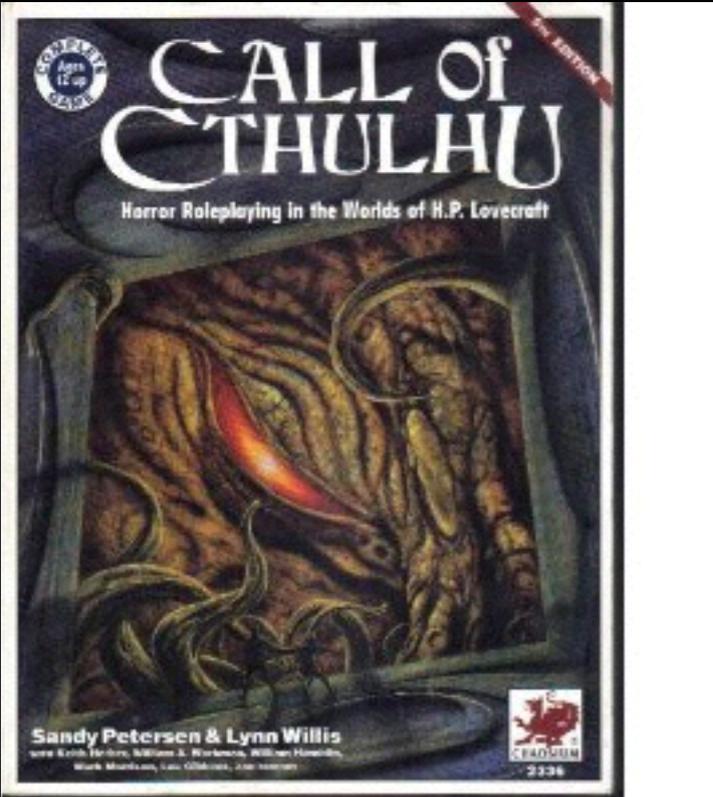
Kult™

#5000

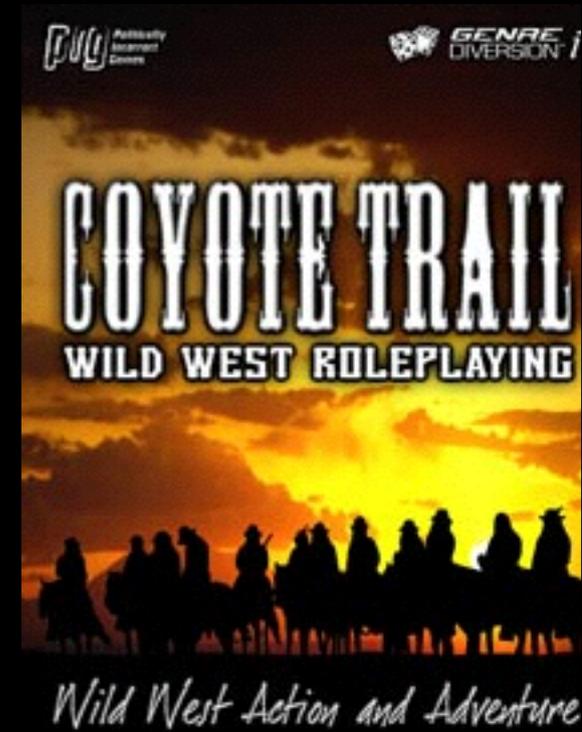
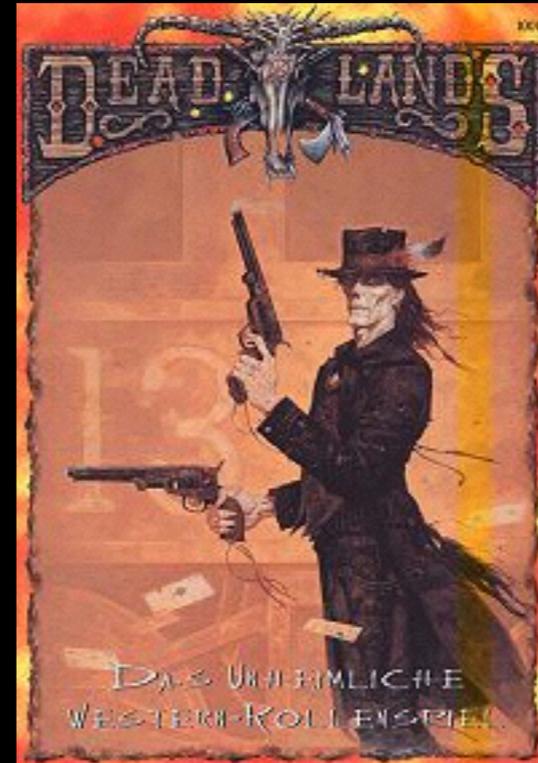
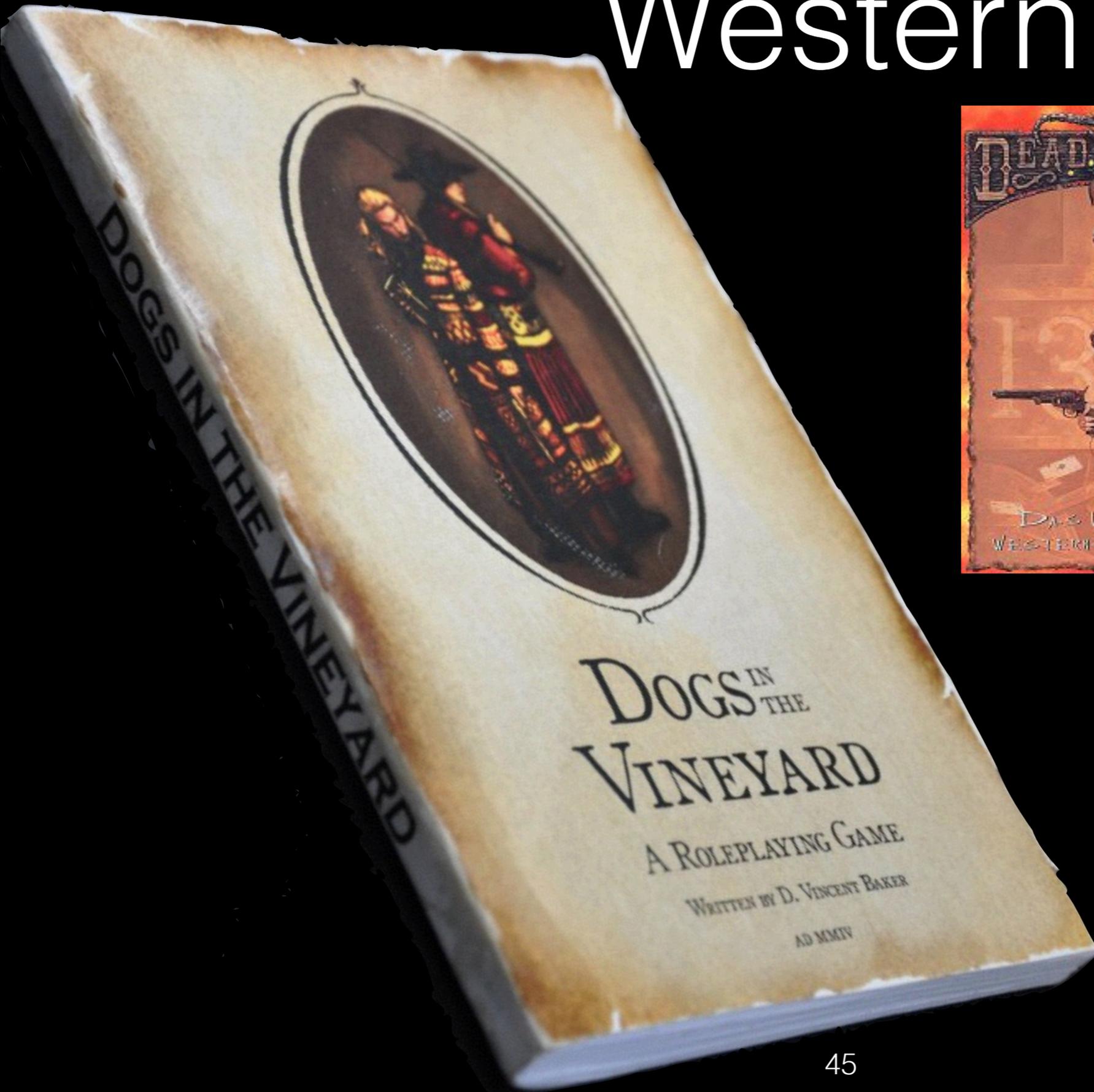
Death is Only the Beginning...



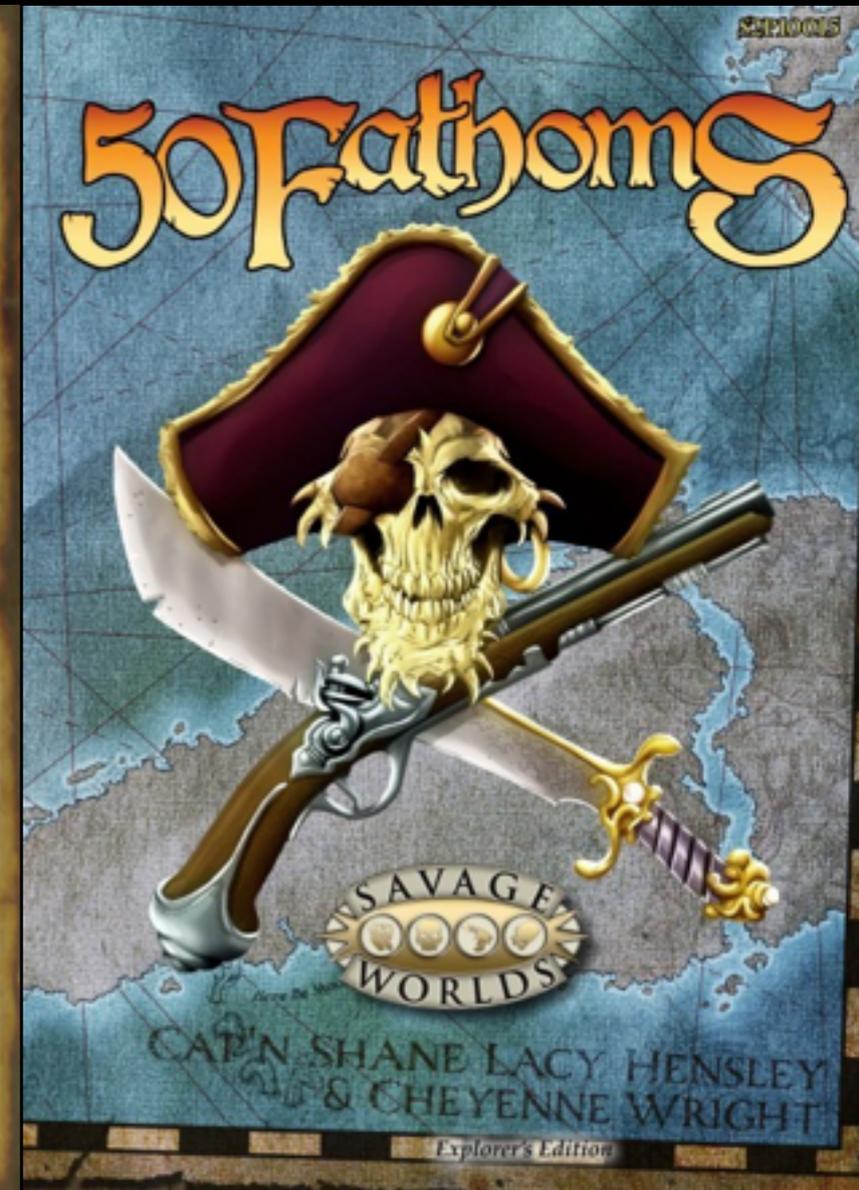
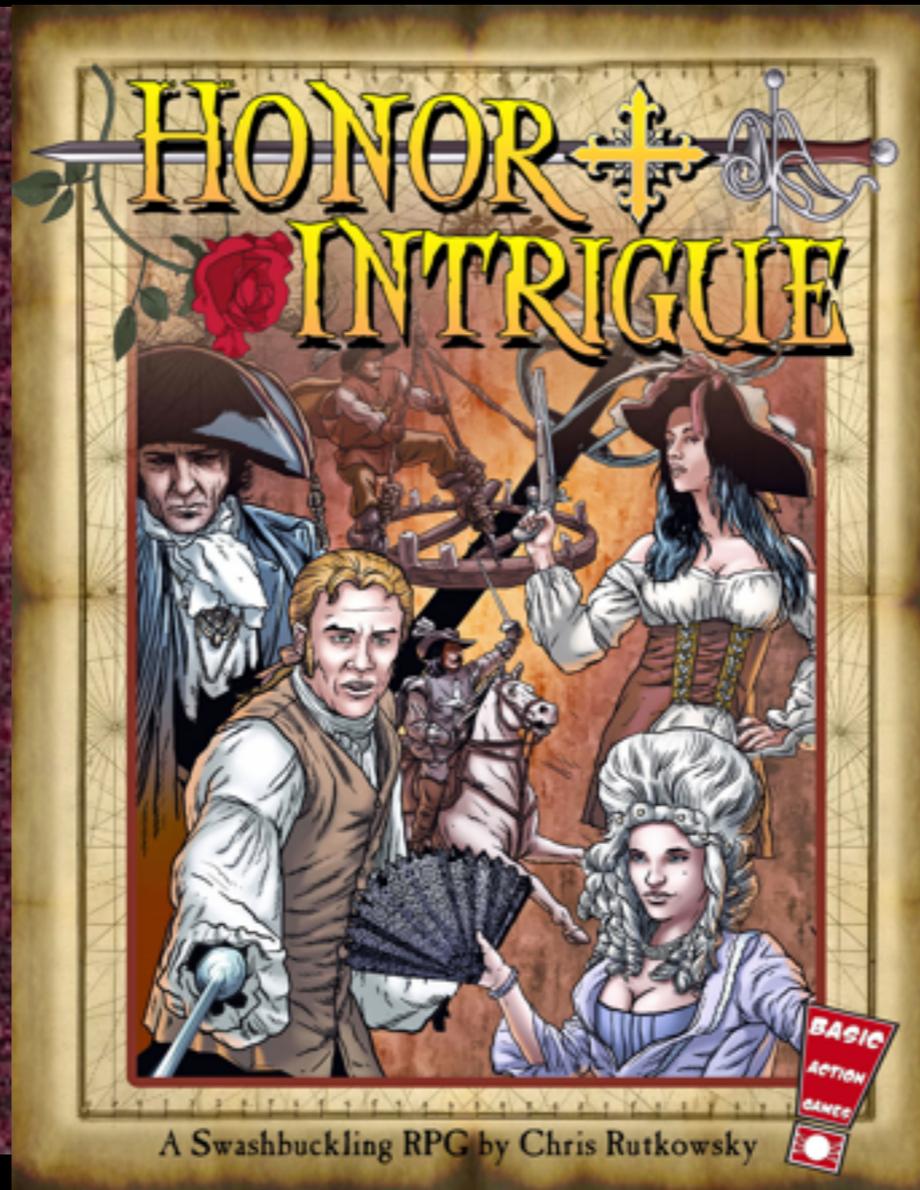
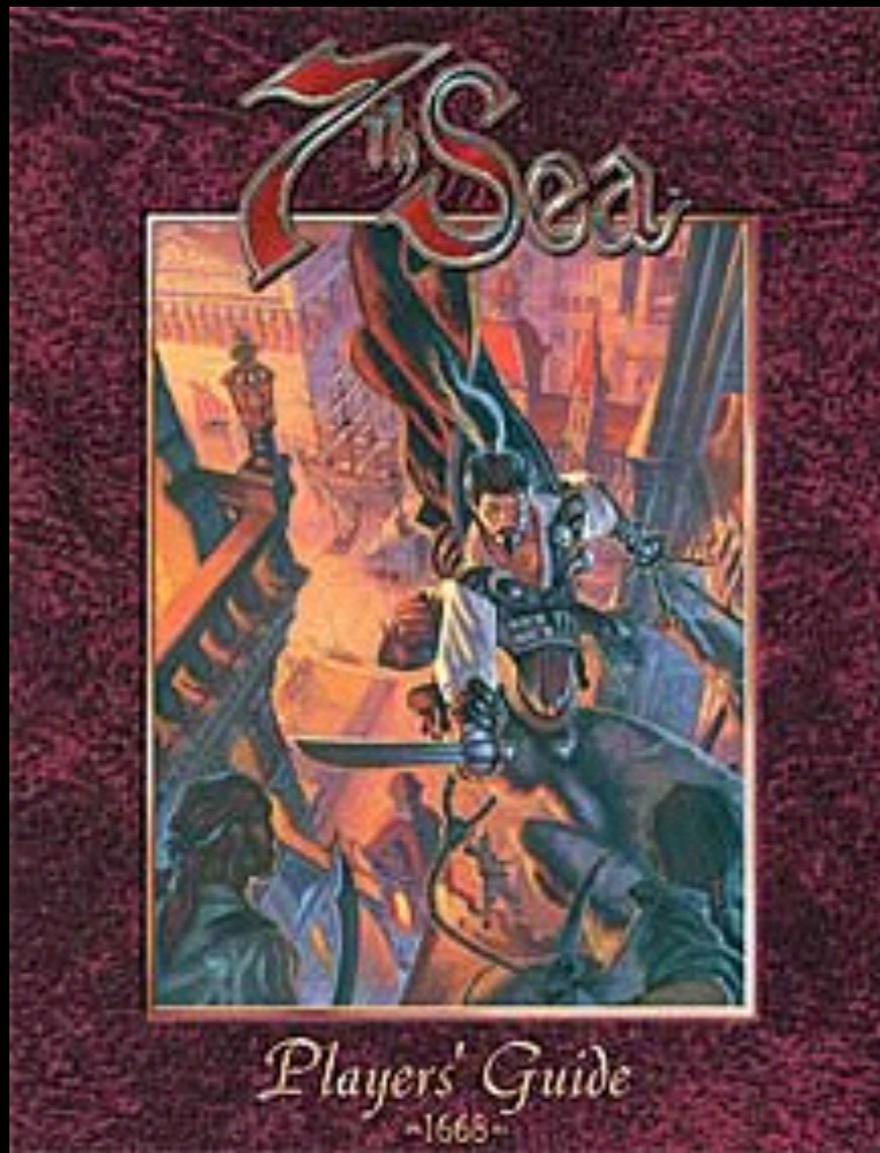
**On the Borderland between Terror
and Madness, Dreams and Death...**



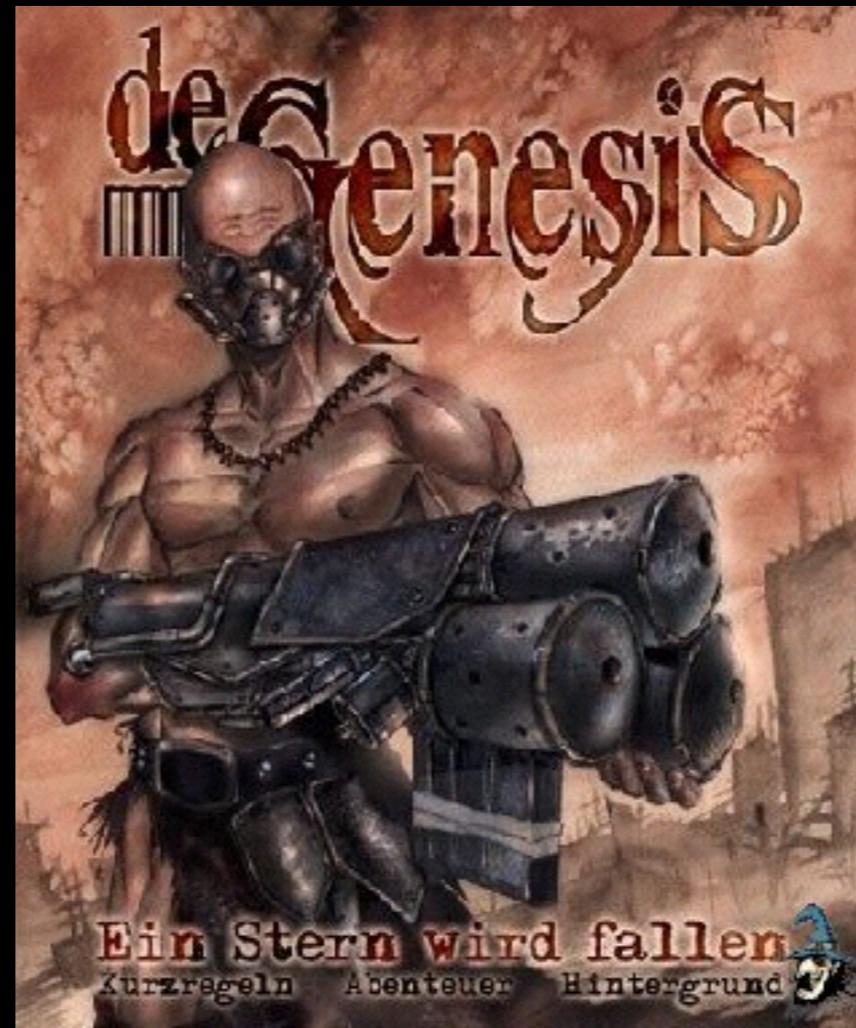
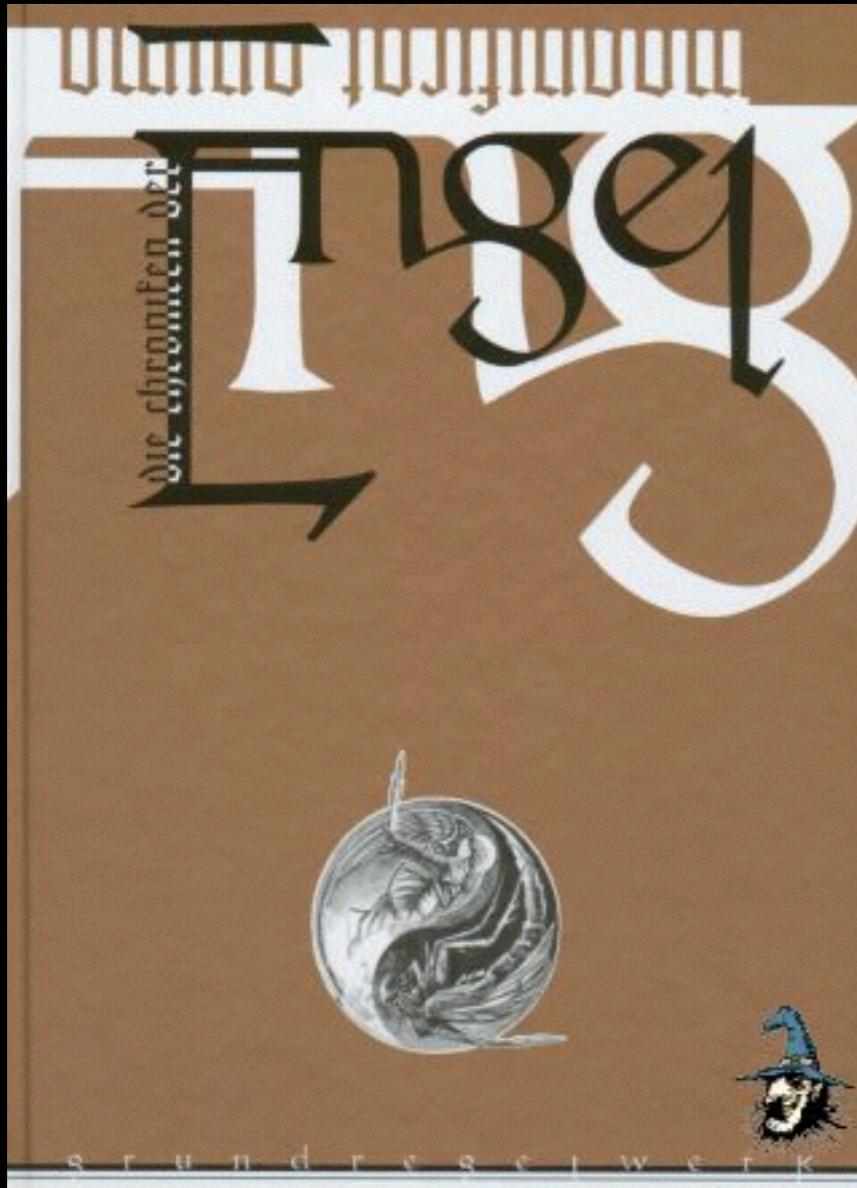
Western



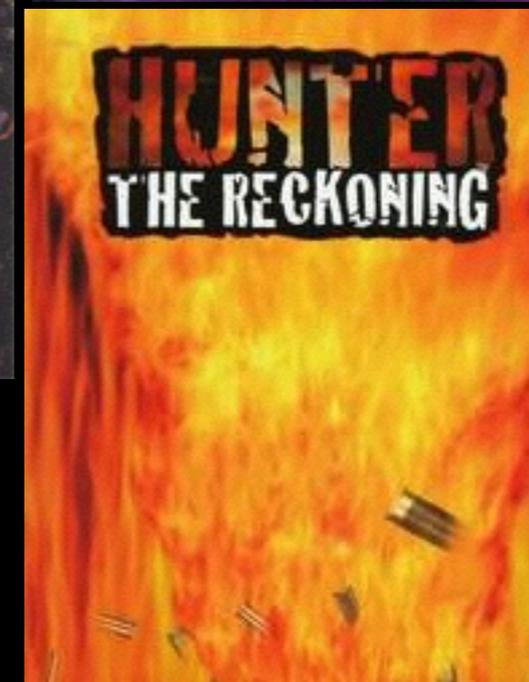
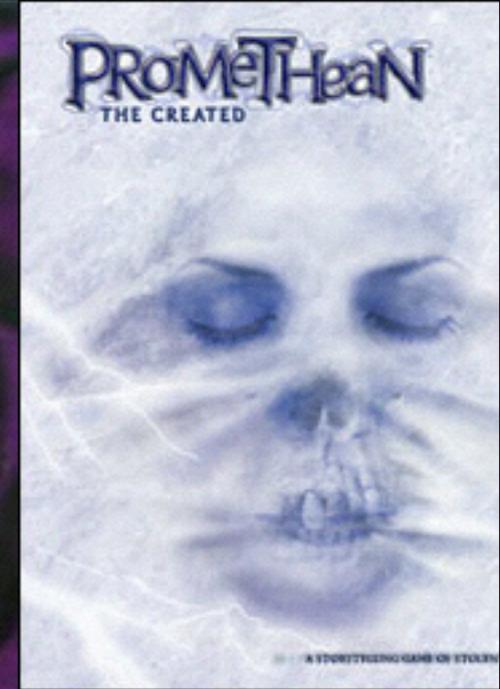
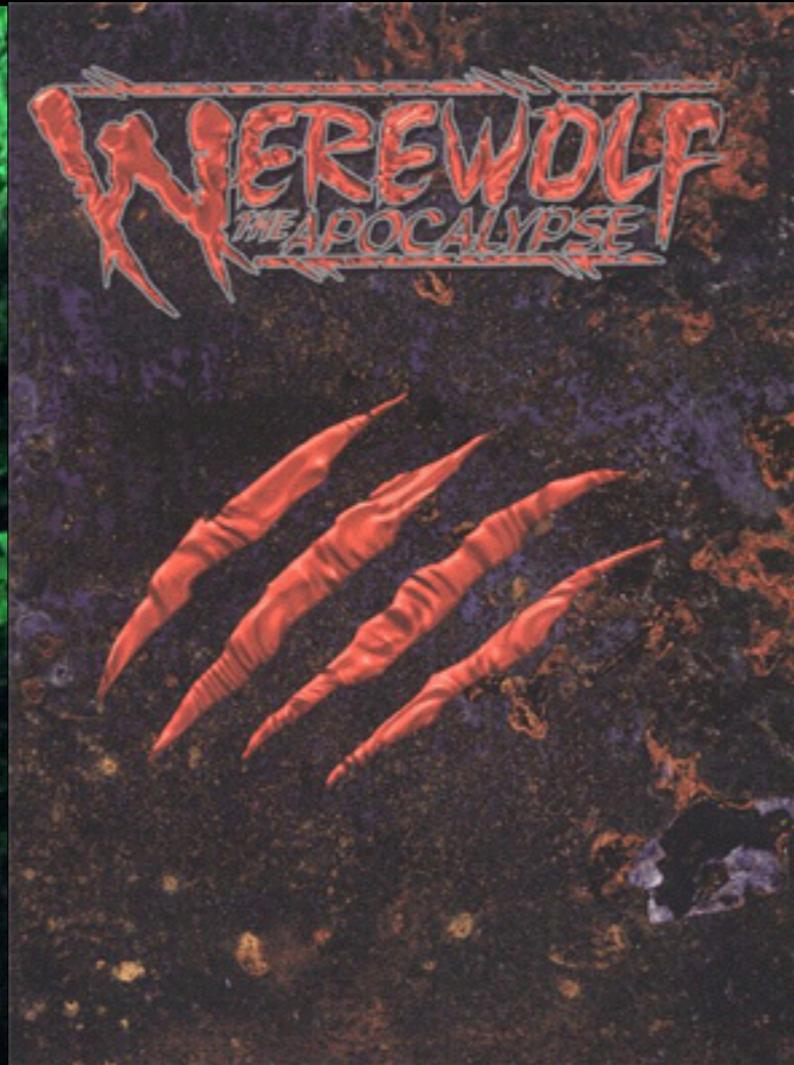
Pirates



Apocalypse



World of Darkness



GURPS

Fourth Edition

BASIC SET

CHARACTERS



Steve Jackson Sean Punch David Pulver

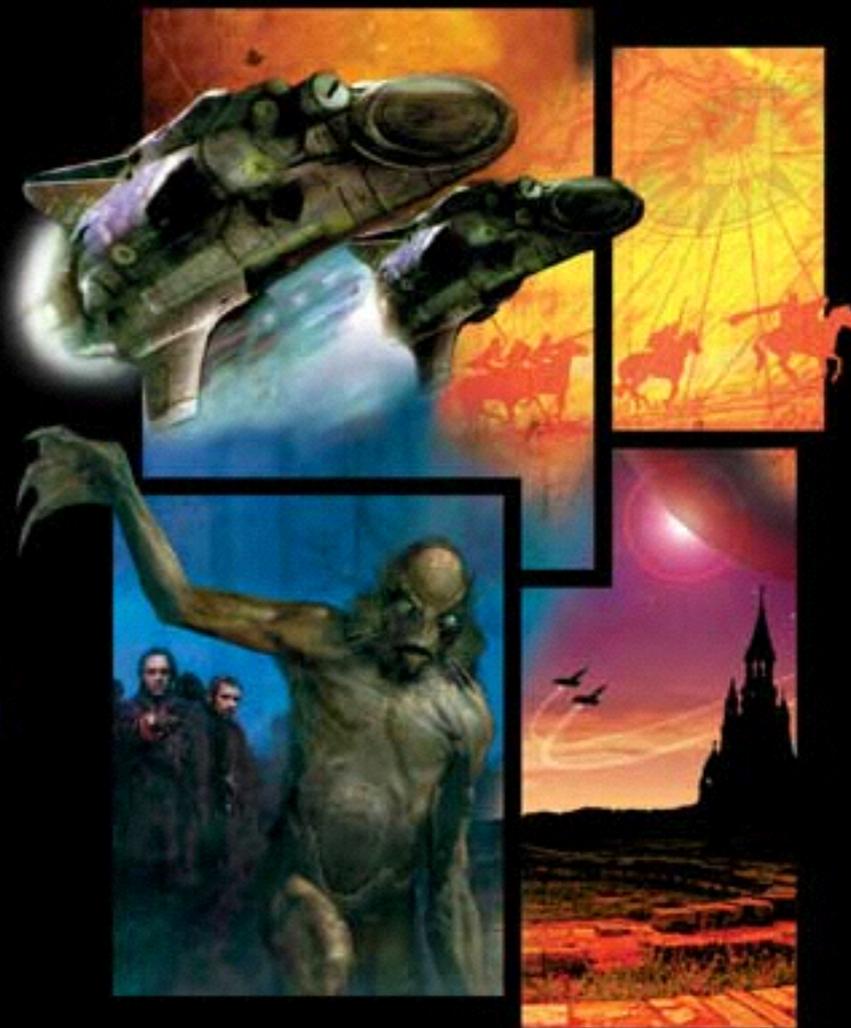
STEVE JACKSON GAMES

GURPS

Fourth Edition

BASIC SET

CAMPAIGNS



Steve Jackson Sean Punch David Pulver

STEVE JACKSON GAMES

GURPS FANTASY

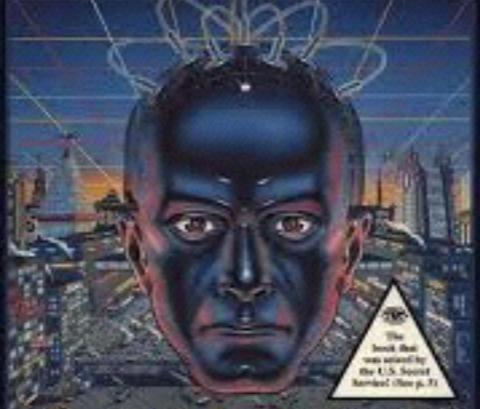


By William H. Stoddard

STEVE JACKSON GAMES

GURPS CYBERPUNK

High-Tech Low-Life Roleplaying Sourcebook



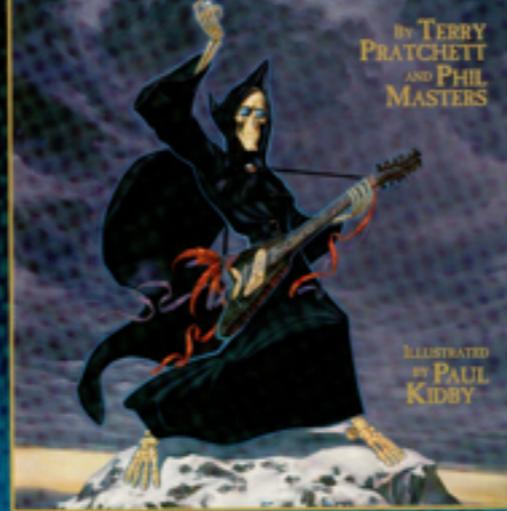
By Lloyd Blankenship

STEVE JACKSON GAMES

GURPS

DISCWORLD

By Terry Pratchett and Phil Masters



Illustrated by Paul Kidby

STEVE JACKSON GAMES

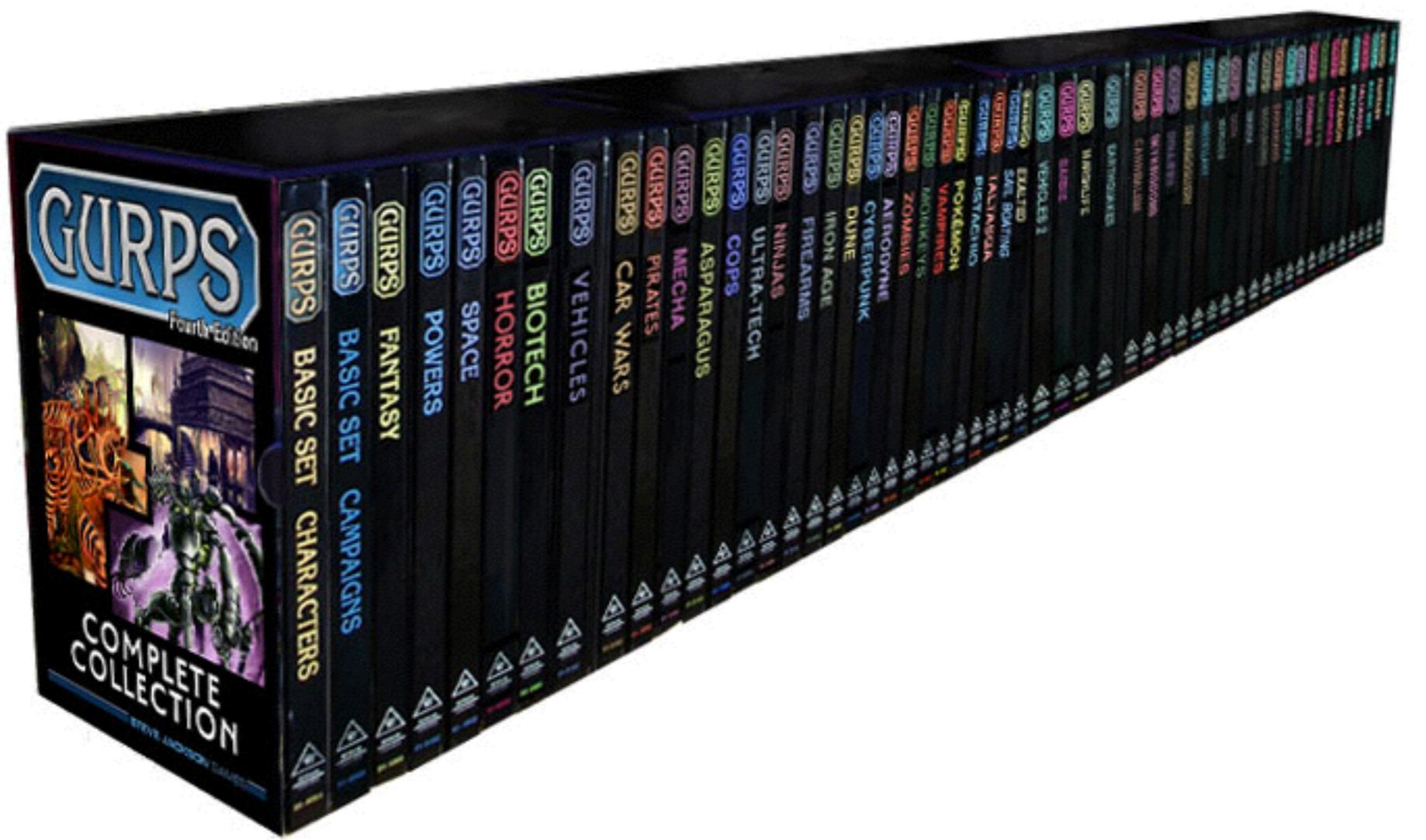
GURPS

MARTIAL ARTS



By Sean Punch and Peter Dell'Orto

STEVE JACKSON GAMES



GURPS BUNNIES & BURROWS



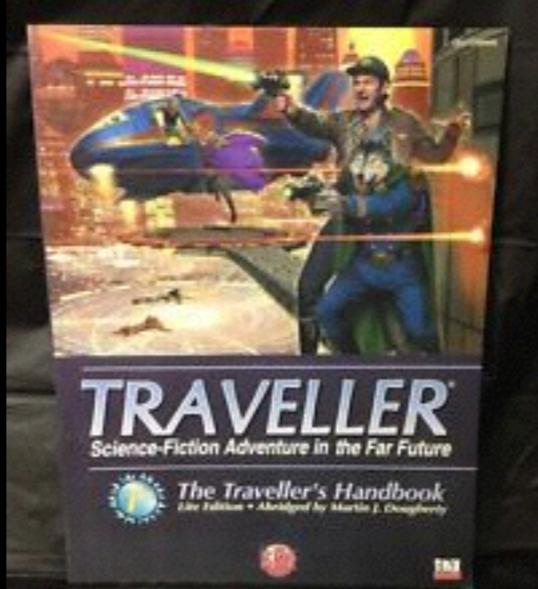
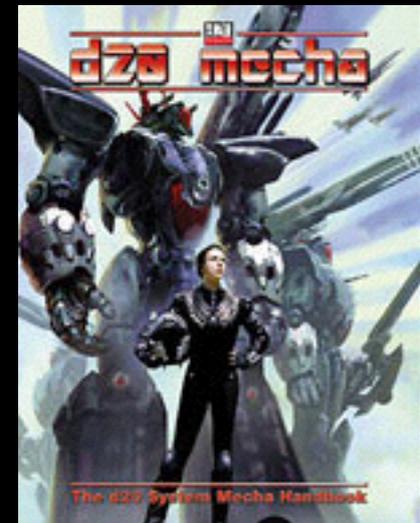
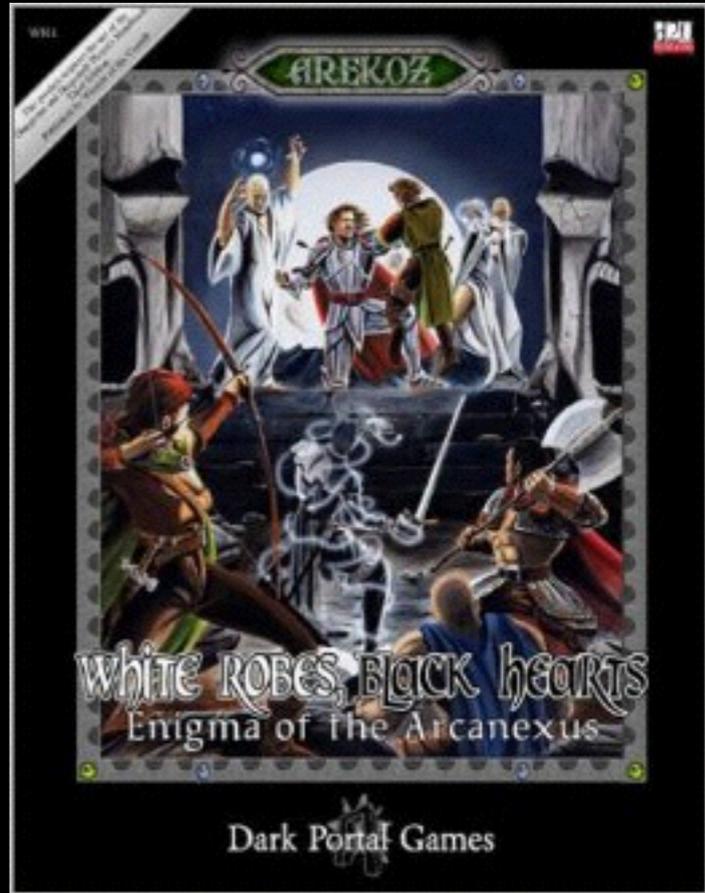
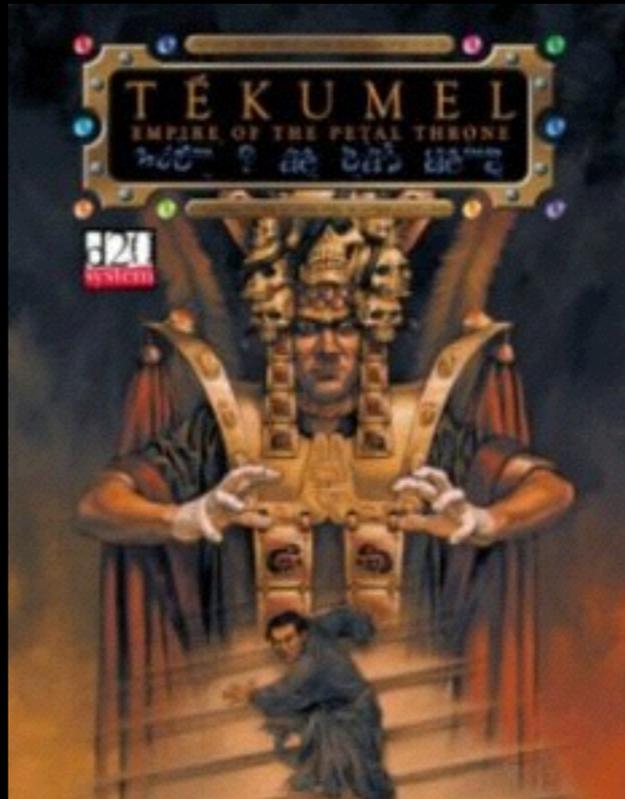
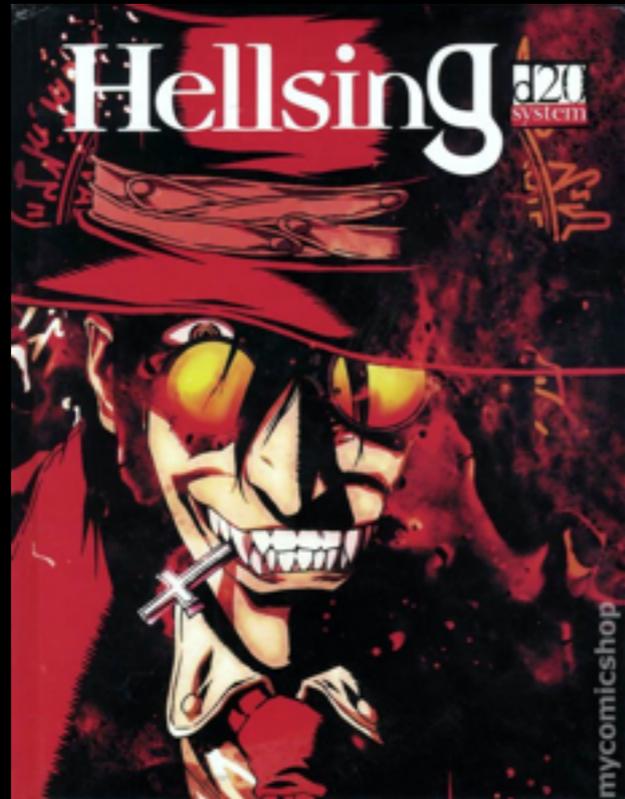
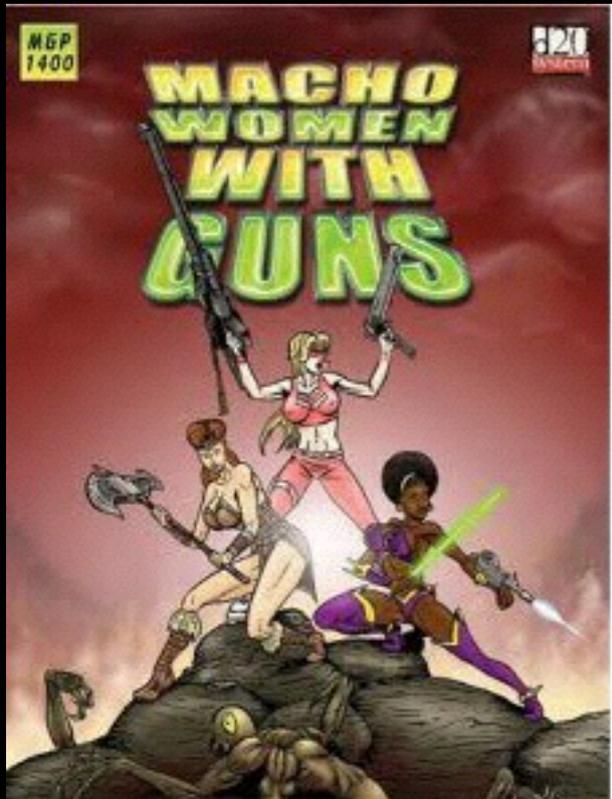
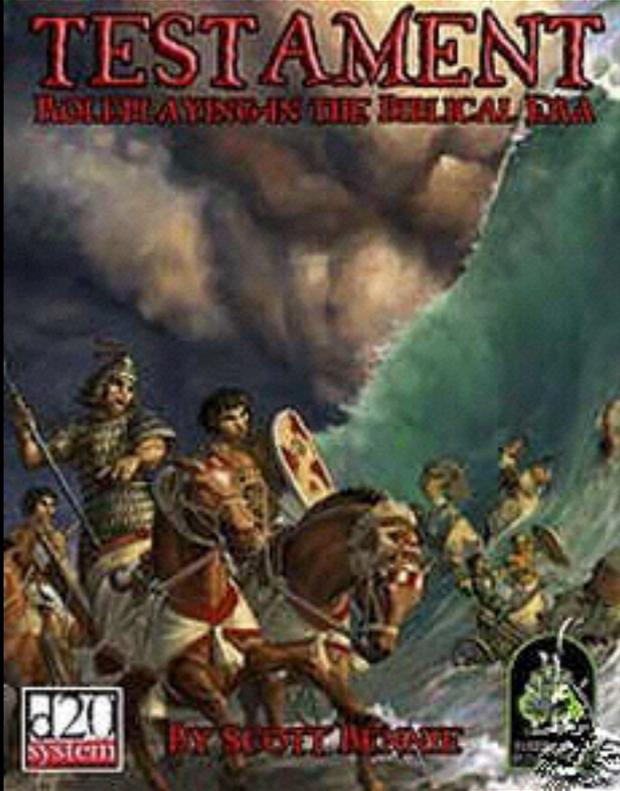
By Stephen O'Sullivan

Roleplaying in a World of Intelligent Animals
Based on the Original Game by B. Dennis Suthers and Scott Robinson

STEVE JACKSON GAMES



D20



The Big Model -the Forge

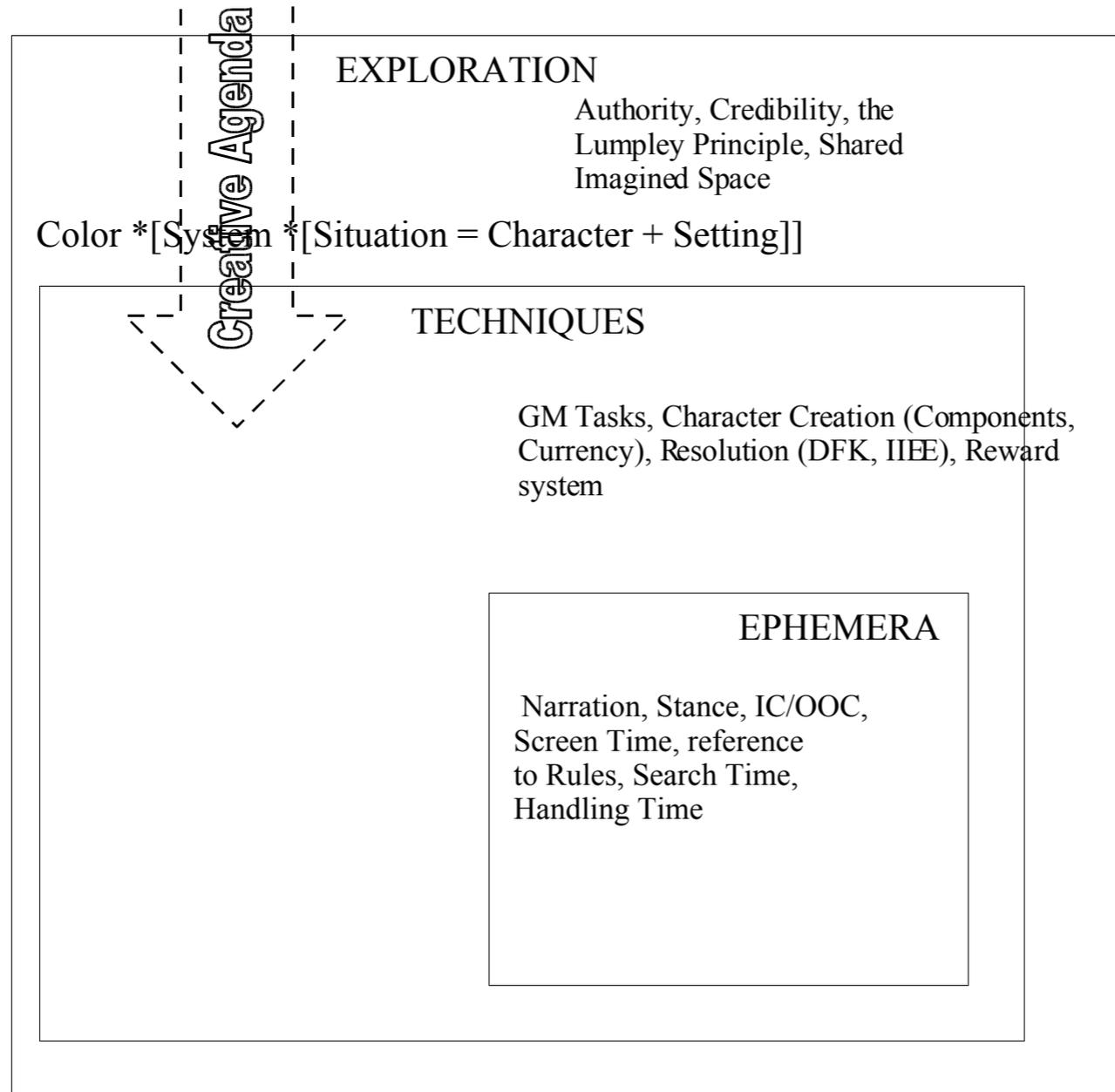
Creative Agenda

- **GNS**-Theorie= Gamist Narrativist Simulationist
- Damit werden Spielstile einer Gruppe charakterisiert.
- **Coherence** ist der Grad, mit dem eine Creative Agenda oder eine Kombination aus mehreren verfolgt wird.

SOCIAL CONTRACT

Courtesy, Food, Transportation,
Communication, Friendship,
Hosting, Romance, and more

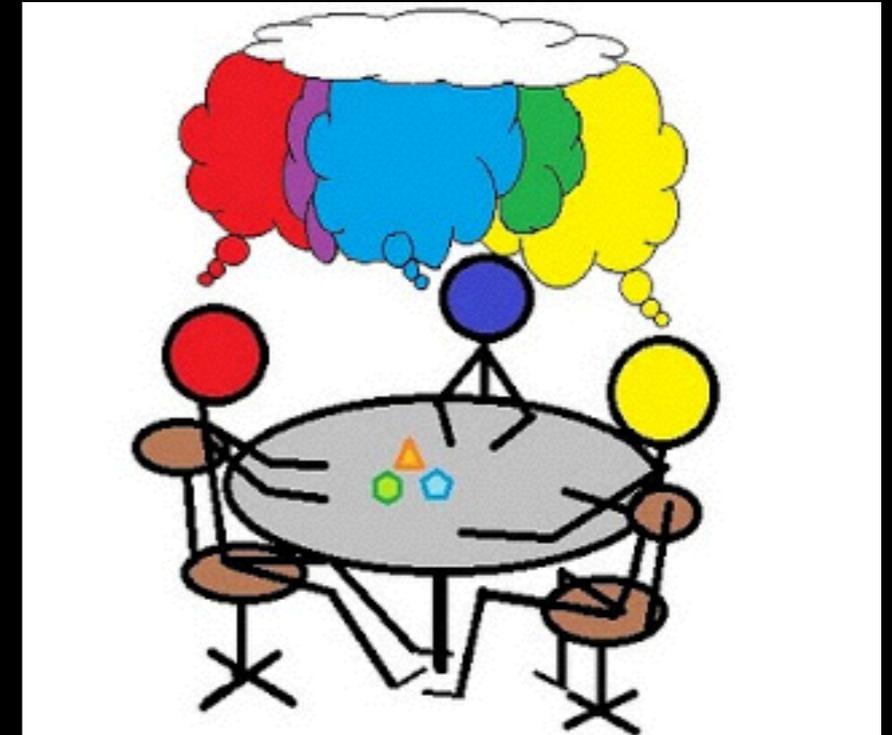
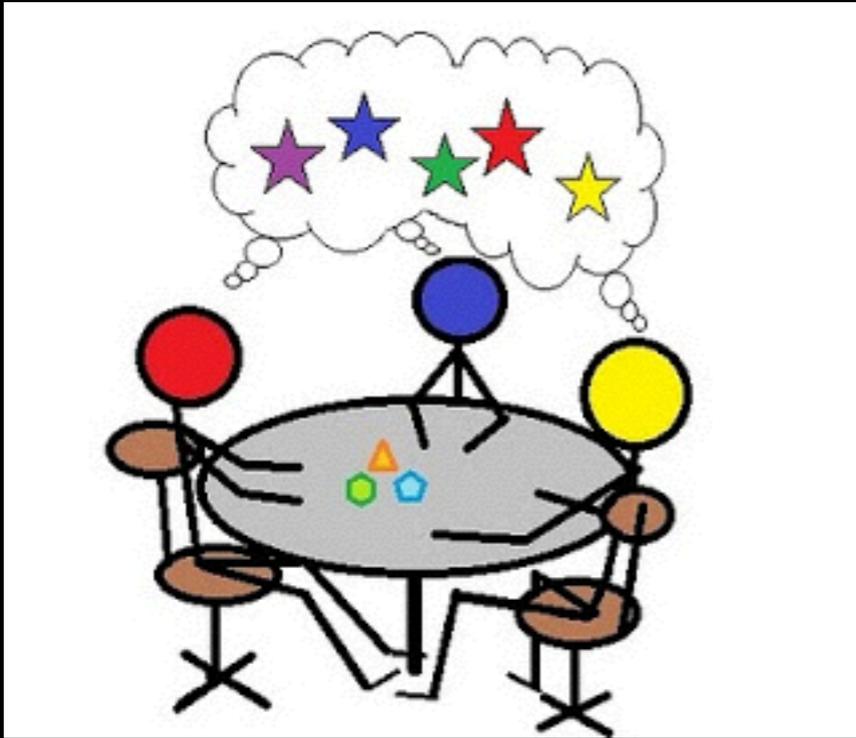
Let's play!



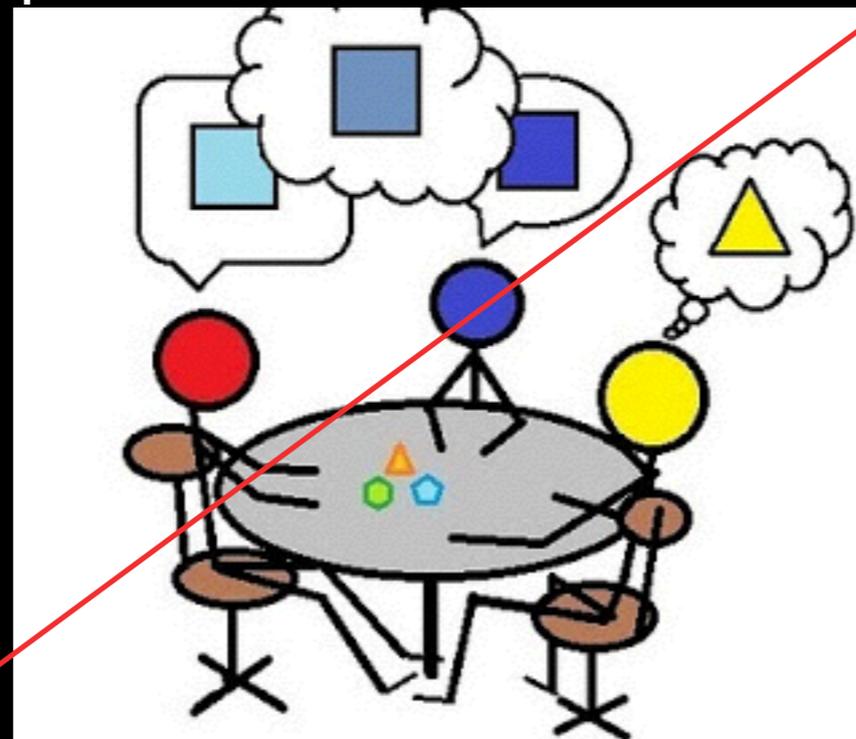
The Big Model.

Contents within each box are considered to be expressions or specialized versions of the outer boxes which contain them.

Shared Imagined Space



Lumpley Principle:



Components of Exploration

- Charakter: eine fiktive Person
- „Color“: legt die grundlegende Atmosphäre fest
- „Setting“: die Lokalität (in Raum und Zeit)
- Situation: das Dilemma
- System: bestimmt, wie Ereignisse im Spiel abgewickelt werden

Standpunkte (Stances)

- **Schauspieler:** entscheidet auf der Basis dessen, was sein Charakter weiß
- **Autor:** entscheidet auf der Basis dessen, was er als Spieler für seinen Charakter will, und erklärt dann retroaktiv, warum sein Charakter diese Entscheidung getroffen hat
- **Regisseur:** trifft Entscheidungen, die mehr die Umwelt als den Charakter beeinflussen (im Spiel üblicherweise durch einen Spielleiter repräsentiert)
- **„Pawn“ (Bauer):** entscheidet auf der Basis dessen, was er als Spieler für seinen Charakter will, ohne eine Erklärung dafür abzugeben, warum sein Charakter diese Entscheidung treffen würde

Spielertypen nach Robin Laws

- Powergamer (optimiert seinen Charakter, indem er die spielrelevanten Werte erhöht, die dessen Fähigkeiten und Eigenschaften beschreiben)
- Butt-Kicker (kämpft gerne)
- Tactician (plant gerne)
- Specialist (spielt gerne einen bestimmten Charaktertyp)
- Method Actor (spielt seine Charaktere gerne aus)
- Storyteller (möchte, dass eine gute Geschichte entsteht)
- Casual Gamer (Rollenspiel ist ihm eigentlich egal, Hauptsache, er ist mit den anderen Spielern zusammen. Sprich auch der Gelegenheitsspieler).

Anhang mit Wörterklärungen

Authority/Credibility

- **Authority:** The privilege given to a person, process or written material to establish anything into the Shared Imaginary Space. A controversial topic; see also Credibility.
- **Credibility:** The degree to which a given statement is adopted into the imaginary events of play, with or without reference to rules. A feature of the Lumpley Principle. Credibility may be applied to the statement (imaginary event) itself or to the person who supplies it; see also Authority.

- **Screen Time:**

The extent of attention afforded to a given player's explorative contributions from the other participants, with special emphasis on that participant's access to applying the system. A type of Ephemera.

- **Search Time:**

The real time required to determine necessary values or information prior to applying a resolution technique. See also Handling Time.

- **Handling Time:**

The real time required to process, calculate and interpret a resolution technique once its procedures have been applied. See also Search Time.