Du kannst, was du darstellen kannst

Du kannst, was du darstellen kannst

Das Wichtigste ist, die Handlungen deines Charakters durch gutes Rollenspiel glaubhaft zu machen. Die Fertigkeiten deines Charakters werden nicht durch Punkte im Spiel wirksam, sondern allein durch ihre Darstellung. Das heißt umgekehrt: Keine Darstellung = kein Effekt im Spiel. Ein Charakter kann jede Fähigkeit haben, die der Spieler darstellen kann – in der Regel entscheidet sich der Spieler jedoch dafür, die Fähigkeiten seines Charakters entsprechend dem Charakterkonzept zu begrenzen.

Hier die beiden wichtigsten Regeln:

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.

2. Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber daraus macht.

Ein Beispiel: Eine andere Spielerin schlägt dich mit einem Schwert. Nun musst du reagieren: Ob du dir den Arm hältst und sie verfluchst, ob du bewusstlos umfällst, vor Wut schreiend parierst oder anfängst zu weinen, bleibt dir überlassen. Deine Reaktion hängt stark von dem Charakter ab, den du spielst, sollte auch für andere Spieler cool sein und für eine gute Geschichte sorgen.

Die Verantwortung für Fairness (und Awesomeness) liegt beim Spieler oder der Spielerin; es gibt keine vorgeschriebenen Abläufe, aber es ist wichtig, dass alle Aktionen gut gespielt werden und überzeugend wirken. Dinge, die nicht (oder nur symbolisch) dargestellt werden können, sollten vermieden werden. Man kann nicht beschreiben, was andere Charaktere sehen, erleben oder fühlen (kein "Telling").

Die zweite Regel sagt, dass die Spieler:innen entscheiden, ob eine Aktion ihres Charakters die gewünschte Wirkung erzielt hat. Dazu gehört, dass der Spieler entscheidet, ob seine Figur getötet oder verstümmelt wurde.