

Regeln und Hinweise für Spielleiter und Spieler

1. Was existieren soll, muss im Wiki stehen

Nicht jeder kann sich an alles in so einer komplexen Welt erinnern. Vor allem nicht der Spielleiter. Wenn etwas längerfristig in unserer Welt existieren soll, muss es im Wiki stehen, und dort ordentlich einsortiert sein.

2. Der Spielleiter hat das letzte Wort

Der Spielleiter ist das Getriebe des gesamten Spiels. Wenn etwas, trotz der Tatsache, dass es im Wiki steht, in der entsprechenden Kampagne zu stark ist, kann der Spielleiter es auf eine zum Setting passende Art und Weise anzupassen.

3. Der Spielleiter ist nicht der Gegner

Obwohl der Spielleiter die Monster, Gegner und andere Kreaturen steuert, ist er nicht der Böse. Der Spielleiter sollte genauso viel Spaß an der Geschichte haben wie alle Anderen, also macht es ihm nicht schwerer als es sein muss.

4. Die Reisegruppe bleibt zusammen

Ohne triftigen Grund / Absprache dürfen die Spieler sich nicht einfach so trennen. Das macht es dem Spielleiter schwieriger und für alle anderen Spieler unübersichtlicher. Auch wenn es in Lore keinen Sinn macht, kannst du dir selber eine überlegen.

5. Es ist Magie

Nicht alles muss in einer magischen Welt 100 % erklärt sein, denn wenn es das wäre, wäre es keine Magie mehr sondern Wissenschaft. Doch, wenn eine spezifische Erklärung für einen Sachverhalt brauchst, kannst du entweder mit den Loremastern (Silja / Nils) reden oder du schreibst selbst etwas ins Wiki.

6. Unsere Welt lebt auch ohne unsere Charaktere

Die Spielercharaktere machen nur einen kleinen Teil dieser Welt aus. Also bedenke, dass wenn du Sachen ins Wiki schreibst, diese im besten Fall Minimum eine Verbindung zu anderen Sachen hat. Wenn es nichts Passendes gibt, kannst du etwas passendes Schreiben. Diese Welt dreht sich nicht

um uns, sondern mit uns.

Revision #4

Created 22 January 2024 15:52:57 by omegaRot

Updated 23 January 2024 16:26:46 by omegaRot