

Über die Zwölfgöttergefälligkeit des Pen- & Paper-Rollenspiels

1. Es ist praiosgefällig, da das Regelwerk stets geachtet werden sollte, und Ordnung am Spieltisch sowie ausreichendes Licht dem Spiel zuträglich sind. Auch der Ehrlichkeit unter den Anwesenden und der Hierarchie mit dem Meister an der Spitze muss Beachtung geschenkt werden.
2. Es ist rondragefällig, weil die Spielfiguren ständig ihren Mut beweisen müssen, um ihre Abenteuer zu bestehen. Selbiges gilt für die Spieler, wenn es heißt, sich an unwirtlichen Orten der Sache zu widmen. Darüber hinaus führen Meister und Spieler über manchen Regelaspekt beharrlich Kämpfe aus, was manchmal sogar von Unheil verlautendem Donnergrollen außerhalb des Zimmers begleitet werden kann, sollte es den Auseinandersetzungen an Ehrenhaftigkeit mangeln.
3. Es ist efferdgefällig, denn die Launenhaftigkeit der Anwesenden und etwaiges schlechtes Wetter müssen den ganzen Tag über ausgehalten werden.
4. Es ist traviagefällig, allein, weil an dem Ort des Treffens die Gastfreundlichkeit hochgehalten werden sollte. Vergessen seien aber nicht die Treue der Spielenden untereinander, die Bescheidenheit, was den Anspruch der Spieler an die Zahl der Erfahrungspunkte angeht, und letztendlich die Milde und Güte seitens des Meisters.
5. Es ist borongefällig, da genügend erholsamer Schlaf für ein gelungenes Spiel unabdingbar ist. Oft genug heißt es auch, Ruhe am Spieltisch zu bewahren – vor allem, wenn es um des Tod eines verdienten Helden geht. Meist kann sich aber beim betroffenen Spieler wohltuendes Vergessen einstellen, sobald der nächste Charakterbogen ausgefüllt ist.
6. Es ist hesindegefällig, da die Lektüre von Rollenspielbüchern einem ein hohes Maß an Gelehrsamkeit und Fleiß abverlangt, was Hesinde sei dank aber meist mit nachhaltigem Wissen belohnt wird. Intellektuelle Dispute mit dem Meister gehören somit fast schon zu den ständigen Begleitern eines jeden langen Spieltags. Dieser wiederum findet seinen Abschluss des Öfteren unter den bereits am stehenden Sternen. Sprach-, Schrift- und Rechenkenntnisse zum abschließenden Notieren von Erfahrungspunkten und Belohnungen sind nur auf sehr grundlegendem Niveau vonnöten. Dies bedeutet jedoch keineswegs, dass es den Versammelten immer leicht fällt, diese Hürde zu bewältigen.
7. Es ist firungefällig, wenn entweder in der irdischen Welt Winter herrscht, oder wieder einmal in der Spielwelt. Aber auch Selbstbeherrschung und Selbstüberwindung gehören zu den empfohlenen Eigenschaften der Spielerschaft.
Anmerkung: Durch das selbstlose Spendieren von Eis können sowohl der Weiße Jäger als auch die übrigen Anwesenden milde gestimmt werden.
8. Es ist tsagefällig, was oft an dem sich wandelnden Zeitpunkt des eigentlichen Spielbeginns festzustellen ist. Häufig im Wandel ist auch die Aktualität der Charakterbögen der Spieler. Im schlimmsten – aber wenigstens borongefälligen – Falle, dem des Charaktertodes, wird man in der Regel durch eine Art Wiedergeburt des alten Charakters „überrascht“, da diesem auffallend oft Aspekte des neuen Charakters ähneln.
9. Es ist phexgefällig, denn Würfelbetrug oder eigenwillige Regelinterpretationen lauern überall. Doch auch die Helden mit ihrem unerschöpflichen Bedürfnis an Glück müssen über eben jenes bei so manchen Nacht- und Nebelaktionen mit dem Spielleiter verhandeln – wahrhaft phexgefällig!
10. Es ist perainegefällig, da die Charaktere in ihrer Heldenlaufbahn unzählige Male auf die Heilkunst und die Hilfsbereitschaft von anderen angewiesen sein werden. Dies ist in gewisser Weise komplementär mit der Abhängigkeit von der meisterlichen Gnade.
11. Es ist ingerimmgefällig, denn beide Seiten – Meister und Spieler – müssen große Geduld für die jeweils andere Seite aufbringen. Am Spieltisch ist es wichtig, dass das „Handwerkszeug“ immer bereit liegt. Sollte es in den Räumlichkeiten, in denen sich die Schaffensfreudigen versammelt haben, einmal brennen, darf das Feuer selbstverständlich unter keinen Umständen gelöscht werden.
12. Es ist rahjagefällig, denn auch wenn sich am Spieltisch (Wein), (Rausch), (Ekstase), (Liebe), (Lust) und Blumen meist von selbst verbieten, und Freude und Harmonie nicht immer vorherrschen, ist da doch wenigstens noch der verzehrende Glaube an die Schönheit der Mitspieler – oder zumindest ihrer Spielfiguren.

Abschlussbemerkung: Die Aspekte des dreizehnten Gottes werden nach Möglichkeit vom Spiel fern gehalten.