Brettspiel Konkurrenzprodukte:  
Dungeons & Dragons (5E):  
Vier bis sechs Spieler kommen mit einem DM zusammen, um ein von „Wizards of the Coast“ erstelltes Abenteuer, oder eine eigen erstellte Kampagne zu spielen. Hierbei suchen sich die Spieler eine Rasse und mindestens eine Klasse aus einem Fantasy Setting aus. Es werden Punkte anhand einer Tabelle auf sechs Attribute verteilt, nämlich Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Aus diesen Attributen werden die „Modifier“ berechnet, welche für die Berechnung von Angriffsschaden, Fähigkeiten und Rüstungsklasse einfließen können. In dem „Player’s Handbook“ sind einige Klassen und Rassen vorgestellt und welche speziellen Fertigkeiten und Attributbonusse diese erhalten. Aus einer Liste von Gegenständen wird das Start Equipment ausgewählt, welches sich nicht nur auf das Fantasy Setting bezieht (aber zum Großteil). Einige Klassen können Magie verwenden, und diese dürfen sich anhand mehrerer Tabellen eine Reihe an Zaubern auswählen, abhängig von ihren Klassen und Leveln in diesen. In den Kämpfen wird ein D20 (zwanzig Seitiger Würfel) geworfen und die passenden Boni hinzugefügt um zu bestimmen, ob man über die Rüstungsklasse vom Gegner kommt, oder nicht, daraufhin wird bei einem Erfolg der Waffenspezifische Würfel geworfen und mit passenden Boni erhöht um den Schaden an dem Gegner zu bestimmen. Die Reihenfolge der Teilnehmer wird festgelegt, indem jeder einen D20 würfelt und seinen „Geschicklichkeitsmodifier“ dazurechnet, es wird von hoch nach niedrig gespielt. Fähigkeiten werden verwendet, um zu bestimmen, ob zum Beispiel ein Spielercharakter eine Tür aufbricht, eine Klippe ohne Probleme erklimmt, sich erfolgreich vor Gegnern versteckt oder herausfindet, ob ein Nichtspielercharakter versucht die Spieler zu täuschen. Das Maximale Gesamtlevel eines Spielercharakters ist 20, darüber hinaus werden nur noch epische Boni verteilt, die einen kleinen Schub an Macht darstellen, man steigt in Leveln auf indem man Kämpfe gewinnt, oder Aufträge erfüllt und Erfahrung erhält, anhand einer Tabelle kann man dann entnehmen welches Level man nach wie viel Erfahrung hat. Kämpfe sollten auf einem Spielbrett stattfinden, welches mehrere Hexagonale oder Quadratische Felder besitzt, um die Position der Anwesenden aufzuzeigen. Mauern, Gebüsche, Bäume, Flüsse und so weiter können sich auf dem Feld befinden und das Geschehen beeinträchtigen.  
Savage Worlds:  
Zwei bis sechs Spieler kommen hier mit einem DM zusammen, um ein Abenteuer zu spielen, es wird kein Setting ausdrücklich vorausgesetzt, oder stark darauf verwiesen. In dem Regelwerk werden für Waffen und „Magie“ Beispiele für verschiedene Settings beschrieben. Der Würfel um das Ergebnis eines Angriffes, einer Probe oder sonstige Aktionen ist immer der D4, das beste Ergebnis hierbei ist die vier. Sollte der Höchstmögliche Wurf erreicht werden, so wird der Würfel erneut geworfen. Das Würfelergebnis hat von der Situation abhängig Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Im Kampf wird die Reihenfolge der Züge durch Pokerkarten festgelegt. Angriffe werden berechnet, indem der Angreifer mit seinen Angriffsboni höher als die Parade des Gegners würfeln muss, kommt er drüber, so ist der Gegner angeschlagen. Kommt der Angreifer um vier drüber, erhält der Gegner eine Wunde und für jede weitere vier drüber eine weitere Wunde, nach drei Wunden ist man tot. Wird man erfolgreich angegriffen, während man angeschlagen ist, erhält man eine Wunde, man kann Abgeschlagenheit loswerden, indem man am Anfang seines Zuges dagegen würfelt. Wunden machen einen schwächer, indem man pro Wunde einen -1 Malus auf alle Würfe erhält. Charaktere werden individualisiert, indem man ihnen Talente und Handicaps vergibt, um diese Interessanter zu machen. Schwere Handicaps geben zwei Punkte, leichte einen Punkt, welche man dann auf Talente verteilen kann.   
Pathfinder:  
Pathfinder basiert auf Dungeons & Dragons 3.5E, Daher hat das System starke Ähnlichkeiten zum oben beschriebenen 5E System. Große Unterschiede liegen darin, dass das Regelwerk von Pathfinder viel spezifischer ist, als das von D&D 5E. Pathfinder setzt darauf immer eine Regel für eine gegebene Situation zu haben, während D&D 5E versucht durch Einfachheit so viel wie möglich durch den DM entscheiden zu lassen. Im Gegensatz zu D&D 5E hat Pathfinder im Durchschnitt auch höhere Boni und Mali und die Charaktere und Monster haben im Durchschnitt weniger Lebenspunkte. Das Spiel basiert auf einem Fantasy Setting und hat eine sehr ähnliche Attributverteilung wie D&D 5E. Das Kampfsystem ist auch dasselbe, wenn auch mit mehr Regeln für spezifische Aktionen. Das Regelwerk von Pathfinder ist kostenlos erwerbbar.  
Call of Cthulhu (7E):  
Das Setting von Call of Cthulhu ist fest in den von H. P. Lovecraft geschriebenen Geschichten verankert, also im Amerika der 1920-1930ern. Dieses Spielsystem ist dahingehend besonders, dass sich viel mit dem geistigen Verfall der Spielercharaktere befasst wird. Spielercharaktere können durch grausame taten, erhalten von okkultem Wissen oder ähnliches dem Wahnsinn verfallen. Sollte ihre geistige Stabilität den Wert 0 erreichen, so wird der Charakter Wahnsinnig und unspielbar. Dieses System sorgt dafür, dass jeder Spieler mehrere Charaktere spielt und sich nicht durch vorsichtiges Spielen durch einen einzigen über längere Zeit ausdrücken kann, wie in den anderen genannten Systemen. Das Spielsystem basiert auf den Regeln des Basic Role-Playing Systems. Hierbei wird ein Prozentwürfel (zumeist zwei d10) geworfen, der unter, oder gleich den Punkten in der gefragten Fertigkeit des Spielercharakters liegen muss, um erfolgreich zu sein.  
  
Fazit: D&D 5E und Pathfinder sind die größten Pen & Paper Wettbewerber auf dem Markt, während die Regelwerke von D&D 5E 40€ pro Buch kosten (mit drei Büchern, die als „Must Have“ bezeichnet werden) kostet das Regelwerk von Pathfinder nichts, wenn man mit der elektronischen Fassung zufrieden ist. Call of Cthulhu und Savage Worlds sind auch nur kostenpflichtig zu erwerben. Dies könnte neue Spieler abschrecken. Daher sind Pathfinder und D&D 5E die wichtigsten Wettbewerber, da diese zum einen den Markt größtenteils kontrollieren und zum anderen einer dieser sehr Einsteigerfreundlich ist, was kosten angeht. Man kann außerdem D&D 5E online über Roll20.net oder andere Seiten spielen, dadurch muss man sich nicht mehr Vorort treffen, um das Spiel spielen zu können, was ein großer Nachteil dieser Wettbewerber war. Die Zugeschnittenheit auf das Fantasy Genre bedeutet aber weiterhin, dass man sich leicht in den davon geschaffenen Marktlücken bewegen kann, um sehr gut wachsen zu können, indem man sich entweder auf etwas anderes als J. R. R Tolkien ähnliche Fantasy bezieht, oder sich am besten gar nicht festlegt.