Dungeons & Dragons:  
Allgemeines:  
D&D wiurde 1974 von Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt und von der Firma Tactical Studies Rules vertrieben, mittlerweile gehört D&D zu „Wizards of the Coast“. Es wird empfohlen zwischen vier bis sechs Spieler pro Gruppe zu haben, mit jeweils einem DM. Das Grundregelwerk Set kostet auf Amazon derzeit 131,47€ (stand 20.03.2020), wobei man weitere Regelbücher und Abenteuer für Rund 40-50€ dazukaufen kann. Es wird im Grunde kein Vorwissen benötigt um sich dem Spiel widmen zu können, alles wird in den Regelwerken erklärt, es hilft jedoch sich mit Büchern oder Filmen des Fantasy Genres befasst zu haben. Die Grundregelwerke wurden in viele Sprachen von der Firma „Gale Force Nine“ übersetzt, und diese ist auch verantwortlich für den Vertrieb in verschiedenen Ländern. Es gibt viele aktive Communities und Foren für D&D, in denen sowohl die neuste, als auch ältere Versionen besprochen werden können, z.B. www.reddit.com/r/dnd/.  
Es gab viele verschiedene Versionen von D&D seit der Entstehung, seit 2012 ist die fünfte Edition die aktuellste, und für diese werden neue Abenteuer und Regelwerke seither veröffentlicht. Es wird vor allem in einem Fantasy-mittelalter Setting gespielt, da die Grundregelwerke von einem solchen Setting ausgehen. Es existieren Abenteuer, die ein anderes Setting besitzen, jedoch besitzen diese dann auch extra Regeln für Rassen, Klassen, Waffen, usw.

Technische Umsetzung:  
Um zu entscheiden, ob eine Aktion erfolgreich ist oder nicht, wird zumeist ein d20 gewürfelt, und dann die passenden Modifikatoren auf das Ergebnis addiert. Seltener werden auch zwei d10 verwendet, um eine Prozentuale Chance besser darzustellen. Im Kampf muss der Angreifer mit einem d20 mit Modifikatoren über die Rüstungsklasse des Verteidigers Würfeln, sollte er treffen, so wird der angerichtete Schaden mit dem passenden Würfel zur verwendeten Waffe, welchen man aus einer Tabelle entnehmen kann, mit Modifikatoren geworfen und das Ergebnis von den restlichen Lebenspunkten des Verteidigers abgezogen. Sollte ein Spieler eine Aktion versuchen, so wird von dem DM vorher die Schwierigkeit der Aktion festgelegt, indem er eine Zahl (zumeist 5, 10, 15, 20) nimmt, die der gewünschten Schwierigkeit entspricht und der Spieler über diese Zahl mit einem d20 mit Modifikatoren kommen muss. Das Abenteuer kann von dem DM erstellt, oder von bereits vorerstellten Kampagnen entnommen werden. Die Charaktere der Spieler werden zumeist auf einem sogenannten „Charactersheet“ erstellt und diese werden mit der Progression in dem Abenteuer aktualisiert, sodass ein Charakter normal immer auf dem gleichen Charactersheet niedergeschrieben bleibt. Um das Spiel zu spielen wird sich meistens persönlich getroffen, es gibt jedoch Möglichkeiten D&D online zu spielen. Es ist zumeist ein Spielbrett vorhanden, welches aus Quadratischen oder Hexagonalen Feldern besteht, auf diesem können sich die Spielercharaktere bewegen und im Kampf mit Gegnern interagieren und Strategien formen. Im Allgemeinen darf sich ein Spieler für seinen Charakter eine Rasse (oder Mischrasse) in Kombination mit mindestens einer Klasse aussuchen, davon abhängig werden dann Fähigkeitspunkte und Attributpunkte verteilt, einige Klassen können Magie verwenden, diese dürfen dann auch Zauber lernen. Bei einem Level aufstieg bekommt ein Charakter abhängig von seinen Klassen mehr Fertigkeiten, Zauber oder Attributpunkte. Nach einem Kampf oder nach dem erfolgreichen Abschluss eines Auftrages wird an die gesamte Gruppe Erfahrungspunkte verteilt, durch Erfahrungspunkte kann man dann einen Levelaufstieg erhalten. Das Maximale Level ist 20 in D&D 5E.

Besonderheiten:  
Wenn man sich persönlich trifft, so kann man D&D zum größten Teil unabhängig von Hardware oder Software spielen, selbst die Regelwerke werden nicht unbedingt benötigt, da am Ende der DM die höchste Macht hat und Regeln ändern darf, sofern er dies für richtig hält. Dies sorgt auch dafür, dass man D&D vor allem mit Leuten spielt die man länger kennt und vorhat über längere Zeit zusammen zu spielen, daher werden häufiger Regeln „gebeugt“ um einen geliebten Charakter vielleicht doch nicht sterben zu lassen, nachdem der Spieler mehrere Male hintereinander das schlechteste Wurfergebnis erzielt hat. Das Spiel an sich veraltet nicht, wie es z.B. Hardware kann, da alles vor allem in der Fantasie geschieht und gespielt wird, es werden auf Foren auch noch heute über sehr alte Systeme, wie AD&D und D&D 3.5E gesprochen, da die Regeln nicht schlecht durch alter werden. Das wichtigste an D&D ist, dass es nicht an ein Framework oder sonstiges gebunden ist, es können neue Zauber, magische Gegenstände, Dimensionen, Rätsel usw. einfach erstellt werden, nach dem Motto: Wenn man es beschreiben kann, dann kann es existieren. Sollte man ein eigenes Abenteuer spielen, so muss der DM neue Inhalte erarbeiten, daher kann man nicht einfach nach mehreren Monaten Pause zurückkommen und neue spielbare Inhalte erwarten, es sei denn man kauft sich ein neues Abenteuer, dies ist dann aber getrennt von dem bisher gespieltem Abenteuer. Man sollte außerdem auch nicht weiterspielen, wenn mehrere Mitspieler an einem gegebenen Tag keine Zeit haben, auch wenn die anderen wollten. Hierfür werden oft sogenannte „One-shots“ also Kurzabenteuer gespielt, die oft die Geschichte nicht vorantreiben, sondern nur tiefer in sie eingehen, oder einen anderen Aspekt erzählen.

Savage Worlds:  
Allgemeines:  
Seit 2003 existiert Savage Worlds mitsamt Regelwerk, offiziell wird nur Englisch als Sprache angeboten, aber es gibt viele Übersetzungen von der aktiven Community z.B. auf www.reddit.com/r/savageworlds/. Das Grundregelwerk hat sich seit der Entstehung nicht verändert, aber neue Abenteuer wurden seither geschrieben und veröffentlicht. Das Spielsystem basiert im Grunde auf dem gleichen wie D&D, indem das meiste in der Fantasie abspielt und wenn nötig ein Spielbrett zur besseren Visualisierung verwendet wird. Im Gegensatz zu D&D wird kein Setting ausdrücklich vorausgesetzt, oder stark darauf verwiesen. In dem Regelwerk werden für Waffen und „Magie“ Beispiele für verschiedene Settings beschrieben. Das Spiel wird in der Regel mit zwei bis sechs Spielern gespielt.

Technische Umsetzung:  
Der Würfel um das Ergebnis eines Angriffes, einer Probe oder sonstige Aktionen ist standardmäßig 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. Das Levelsystem in Savage Worlds basiert auf Meilensteinen, daher vergibt der DM Erfahrung, wenn ein bestimmter Punkt in dem Abenteuer erreicht wird. Die Spieler können dann mit der Erfahrung ihre Würfel verbessern, indem sie zum Beispiel einen d6 anstatt eines d4 für ihre Nahkampfangriffe verwenden dürfen. Da man immer neue Fähigkeiten hinzufügen kann, gibt es kein Maximales Level, aber der höchstmögliche Würfel ist der d12.

Besonderheiten:  
Auch hier wird ein Charactersheet verwendet um die Daten eines Charakters festzuhalten. Dieses ist im Aufbau dem von D&D ähnlich aber mit anderen Attributen, Fähigkeiten, usw. Charaktere werden individualisiert, indem man ihnen Talente und Handicaps vergibt, um diese interessanter und stärker zu machen. Schwere Handicaps geben zwei Punkte, leichte einen Punkt, welche man dann auf Talente verteilen kann.

Pathfinder:  
Allgemeines:  
Pathfinder beruht auf dem Regelwerk von D&D 3.5E und hat sich seit der Entstehung in 2009 bis hin zur Veröffentlichung von Pathfinder 2E in 2019 nicht verändert und ist kaum von den D&D 3.5E Regeln abgewichen. Pathfinder 2E hat Pathfinder leichter für Neulinge zugänglich gemacht, ansonsten wurde viel mit Feedback von der aktiven Community, z.B. von www.reddit.com/r/pathfinder/ gearbeitet. Große Unterschiede zu D&D 5E 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.

Die Technische Umsetzung und Besonderheiten von Pathfinder sind denen von D&D 5E sehr ähnlich und müssen nicht gesondert aufgefasst werden.