

# Agenda

Rüstü

17. Oktober 2014

## 1. Metaregeln (Metaregeln regeln das Regeln Regeln)

- (a) Eine Person stellt ein Objekt vor; dieser Prozess wird nicht unterbrochen. Die Person präsentiert ausschließlich Inhalte, die sich auf dieses Objekt beziehen.
- (b) Die einzigen Fragen, die während dieses Prozesses gestellt werden, sind Verständnisfragen bzgl. des Objekts und der Inhalte der Vorstellung.  
Kritik, Vorschläge, alternative Lösungswege und weiterführende Fragestellungen werden immer am Ende der Vorstellung diskutiert bzw. entschieden.
- (c) Eine Person, die eine Frage stellt, darf nicht unterbrochen werden.  
Jeder Teilnehmer soll deswegen auf die Trennung von Inhalten und Fragen achten: es ist verboten, diskutiernotwendige Inhalte und Entscheidungen zusammen mit einer Frage in den Raum zu stellen, um dadurch Diskussionen bzgl. dieser Inhalte und Entscheidungen zu verhindern.
- (d) Die Inhalte der Vorstellung und anschließenden Diskussion des Objekts sollen sich nur auf dieses beziehen. Diese Einschränkung soll einen gemeinsamen Konsens bzgl. des Objekts erzwingen und die Verschleppung und Zerstreuung wichtiger Entscheidung verhindern.
- (e) Namen und Zahlen sind egal!  
Alle Zahlen (außer 0 und 1) können im Nachhinein geändert werden. Die Festlegung konkreter Zahlenwerte ist Aufgabenbereich des Balancing und soll nicht Gegenstand dieser Diskussionen sein.  
Namen sind rein ästhetischer Natur, ferner kann eine Entität über mehrere legitime Namen verfügen. Insofern ist die Namensgebung nicht Inhalt des Regelwerks.
- (f) Entscheidungen werden im Konsens getroffen. Jeder Entscheidungsträger muss sicher sein die optimale Entscheidung getroffen zu haben.
- (g) Entscheidungen werden nicht in Stein gemeißelt. Jede Entscheidung kann widerrufen werden.  
Je später eine Entscheidung geändert wird, desto schwieriger wird es diese Änderung umzusetzen. Dies kann unter Umständen dazuführen, dass gewisse Änderungen erst in der nächsten Version des Regelwerks umgesetzt werden können.

## 2. geschützter Bereich

- (a) Info: Name, Hintergrund, Aussehen, ...
- (b) Erfahrungspunkte, Level, Klasse

- (c) Grundwerte
    - i. Attribute
    - ii. Fertigkeiten
    - iii. Talente
    - iv. (Regel-)Buffs, Auras, Events
  - (d) Liste aktiver Buffs
3. Konstanter Bereich
- (a) Items
  - (b) Gliedmaßen
  - (c) Buffs, Auras, Events
  - (d) Schäden
  - (e) Körperliche Zustände (Chemische Vergiftung; Verstrahlung; Alkohol; Blutverlust; Schlaf; Hunger)
  - (f) Ort, Zeit, Lastzeit
  - (g) Krankheitszustand
  - (h) Situationen
4. Attribute
- (a) Stärke
  - (b) Geschick
  - (c) Konstitution
  - (d) Wahrnehmung
  - (e) Intelligenz