

Die ultimative D&D SESSION 0 Checkliste

Es fühlt sich manchmal so an, als würden wir eine Schatzkarte benötigen, um uns durch die unendlichen Möglichkeiten des Anfangs eines neuen D&D-Abenteuers zu navigieren. Doch keine Sorge! Mit dieser Checkliste werdet ihr garantiert den richtigen Kurs einschlagen.

Stell dir vor, du möchtest ein Haus bauen. Würdest du sofort mit dem Dach anfangen? Natürlich nicht! Du würdest zuerst das Fundament legen. Genauso ist es mit der [Session 0](#): Es ist das Fundament eures Rollenspiel-Abenteuers.

Teambuilding

Fangen Sie mit sich selbst oder einem Freiwilligen an und lassen Sie jeden in der Gruppe folgende Fragen beantworten. Notieren Sie die Namen aller und machen Sie sich Notizen zu ihren Antworten. Das wird später lustig zu lesen sein!

- Was liebst du an RPGs? Zum Beispiel ein Lieblingsmoment aus einem früheren Abenteuer, warum man sich aufs Spielen freut (Strategie, Geschichte, soziale Interaktion) oder etwas anderes.
- Freust du dich mehr auf Kämpfe, Erkundung und Rätsel oder Rollenspiel?
- Was ist eine Stärke, die du als Spieler in die Gruppe einbringst? Wenn jemand seine Stärken nicht erkennt, lassen Sie andere eine nennen, die sie in ihm sehen!

Termine

- Besprechen Sie realistisch, wie lange die Gruppe spielen kann: ____ Wochen, Monate, Jahre.
- Legen Sie fest, wie oft die Gruppe spielen möchte: ____ /Woche, Monat.
- Legen Sie fest, wie lange eine typische Spielsitzung dauern soll: ____ Stunden.
- Entscheiden Sie, wo gespielt werden soll: _____ oder (Ersatz) _____.
- Legen Sie fest, an welchem Wochentag und zu welcher Uhrzeit gespielt werden soll: _____, _____ Uhr.
- Legen Sie fest, wie lange auf jemanden gewartet werden soll, der zu spät kommt: ____ Minuten.
- Eine Spielsitzung wird abgesagt oder verschoben, wenn...
- der Spielleiter fehlt.
- ____ Spieler fehlen.
- Wenn ein Spieler fehlt, dann wird sein Charakter...
- vom Spielleiter gespielt.
- von einem anderen Spieler gespielt.
- ist bei der Gruppe, aber inaktiv.
- ist nicht bei der Gruppe.

Tischregeln

- Ist Essen während des Spiels erlaubt? Ja, nein.
- Ist Alkohol während des Spiels erlaubt? Ja, nein.
- Sind Smartphones während des Spiels erlaubt? Ja, nein.
- Wie viel Zeit soll für Regeldiskussionen eingeplant werden? ____ Sekunden, Minuten.

- Wie viel Wissen teilen Spieler und Charaktere?
- Bevorzugte Rollenspieltiefe: Fremder Dinge, Critical Role.
- Allgemeine Tonart: dramatisch, komödiantisch.
- Alle Charaktere sollen ihre Zeit im Rampenlicht bekommen, wenn sie es wollen!
- Diskutieren Sie, wie viel Erzählkontrolle die Spieler haben sollen.
- Zurücknehmen oder Ändern ist erlaubt, wenn...
- der SL eine Szene oder Kreatur falsch darstellt.
- ein Spieler die Handlungen seines Charakters eindeutig als Scherz beschreibt.
- bevor der Spieler würfelt.
- Spieler-gegen-Spieler-Aktionen sind akzeptabel...
- während sozialer Interaktionen.
- während des Kampfes.
- niemals.
- Diskutieren Sie RPG-Macken, die noch nicht angesprochen wurden. Bei ernstern Themen weiter zum nächsten Punkt.
- Diskutieren Sie die „Altersfreigabe“ Ihres typischen Spiels: 0, 6, 12, 16, 18.
- Diskutieren Sie die Konsequenzen für Regelbrüche.

Kampagnenrahmen

- Entscheiden Sie sich für das Kampagnen-Setting: _____.
- Legen Sie die Verfügbarkeit von Magie fest: niedrig, mittel, hoch.
- Legen Sie das Technologieniveau fest: niedrig, mittel, hoch.
- Diskutieren Sie die primären Umgebungen: Wald, Grasland, Wüste, Arktis, Ozean, Untergrund, Seen und Flüsse, urban, Himmel, Weltraum, anderes.
- Diskutieren Sie die Hauptthemen: Abenteuer, postapokalyptisch, politische Intrigen, Mystery, Horror, anderes.
- Diskutieren Sie die wichtigsten Bedrohungen: Elementarmächte, Untote, Teufel und Dämonen, Ältere Götter, Natur, soziale Umwälzungen, Feen, Aliens, anderes.
- Entscheiden Sie über die Art des Abenteurers: linear, nicht-linear.
- Entscheiden Sie über die typische Spielweise: Miniaturen und Marker, Theater des Geistes.
- Entscheiden Sie, auf welchem Level die Charaktere starten sollen: _____.
- Diskutieren Sie, wie die Charaktere miteinander, mit NSCs und dem Setting verbunden sind.

Hausregeln

- Charaktererschaffung: [Punktekauf](#), Standard-Array, Würfeln, anderes.
- Stufenaufstieg: Erfahrungspunkte, Meilensteine, Gold, anderes.
- Trefferpunkte steigern: Standard, Maximum, anderes.
- Gesinnung: bestimmt Handlungen, bestimmt durch Handlungen, nicht verwendet, anderes.
- Rassenboni: Standard, nicht verwendet, anderes.
- Rassen-/Klassenbeschränkungen: keine, Liste.
- Hintergründe: vorgefertigt, individuell, nicht verwendet, anderes.
- Gewicht: Traglast, Inventar, nicht verwendet, anderes.
- Kritischer Erfolg: doppelte Würfel, nicht verwendet, anderes.
- Kritischer Fehlschlag: Patzer, nicht verwendet, anderes.
- Inspiration: vom SL belohnt, nicht verwendet, anderes.
- Anzahl von Fertigkeitswürfen, Gruppen-Fertigkeitswürfe, anderes.

- Initiative: höchste Wurf plus Geschicklichkeit, reihum, anderes.
- Startgold: klassenbasiert, anderes.
- Rasten, Gesundheitsregeneration, anderes.
- Tod, Wiederbelebung: Standard, anderes.
- [Hausregeln](#) für Charakter-Fähigkeiten.

Nächste Schritte

Sie können ein kurzes Abenteuer spielen oder die Vorfreude auf die erste richtige Spielsitzung aufrechterhalten! Denken Sie daran, dass diese Entscheidungen sich noch ändern können. Holen Sie regelmäßig ehrliches Feedback der Spieler darüber ein, was ihnen gefällt und was nicht. Diese bewusste Verbesserung hält die Gruppe langfristig zusammen!